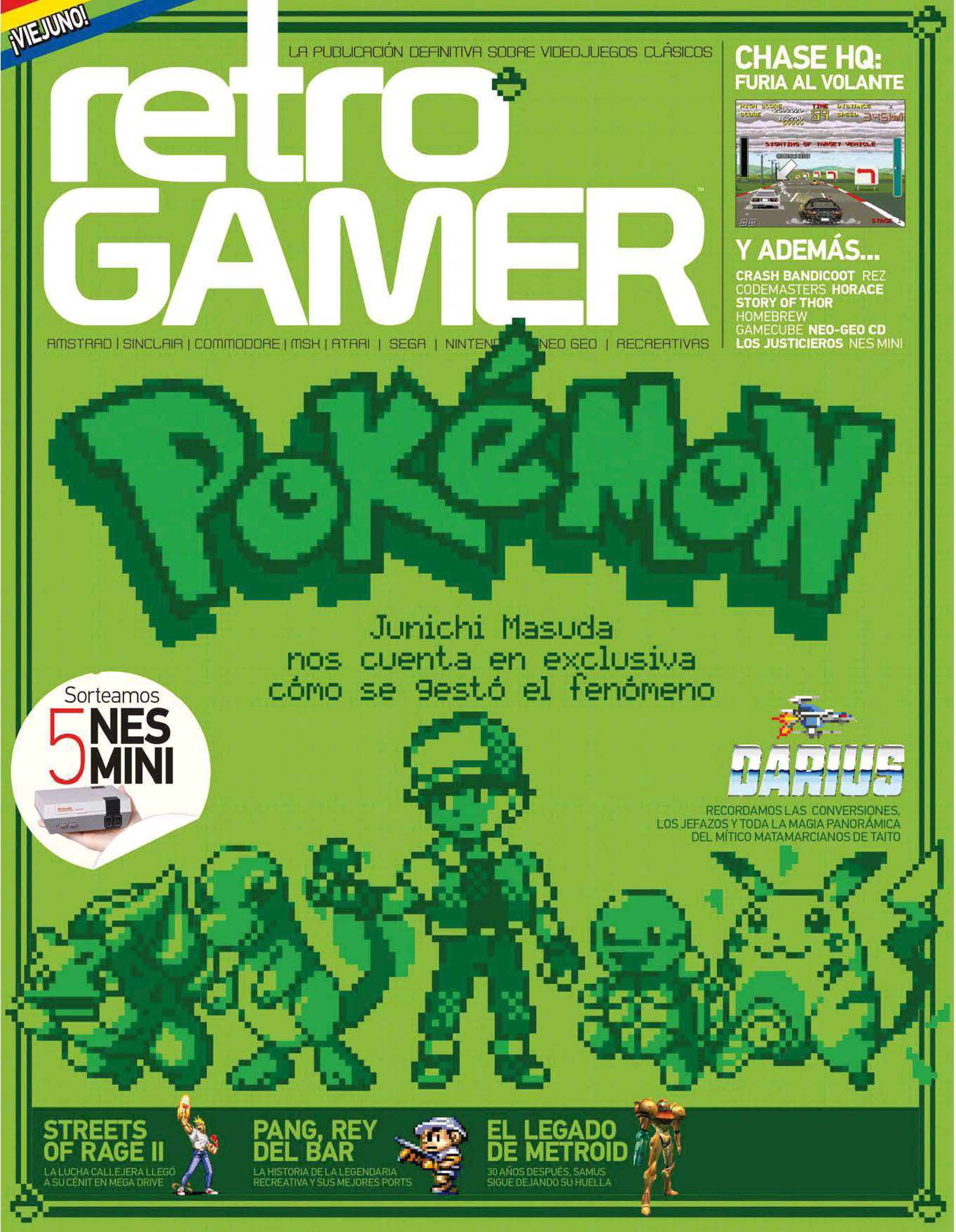


¡VIEJUNO!
LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS
retro GAMER
AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | SEGA | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS
CHASE HQ: FURIA AL VOLANTE
Y ADEMÁS...
CRASH BANDICOOT REZ
CODEMASTERS HORACE
STORY OF THOR
HOMEBREW
GAMECUBE NEO-GEO CD
LOS JUSTICIEROS NES MINI
POKÉMON
Junichi Masuda nos cuenta en exclusiva cómo se gestó el fenómeno
Sorteamos 5 NES MINI
DARIUS
RECORDAMOS LAS CONVERSIONES, LOS JEFAZOS Y TODA LA MAGIA PANORÁMICA DEL MÍTICO MATAMARCIANOS DE TAITO
STREETS OF RAGE II
LA LUCHA CALLEJERA LLEGÓ A SU CÉNIT EN MEGA DRIVE
PANG, REY DEL BAR
LA HISTORIA DE LA LEGENDARIA RECREATIVA Y SUS MEJORES PORTS
EL LEGADO DE METROID
30 AÑOS DESPUÉS, SAMUS SIGUE DEJANDO SU HUELLA



REDACCIÓN
Director del área de videojuegos: **Javier Abad**
Coordinadora área de videojuegos: **Sonia Herranz**
Coordinador: **Bruno Sol**
Colaboradores: **John Tones, Marcos García, Sara Borondo, Juan García, Marçal Mora, Julen Zaballa, Javi Sánchez, Jesús Relinque, Atila Merino**

EQUIPO CREATIVO
Director de Arte: **Abel Vaquero**
Maquetación: **Susana Lurguie**

EDITA
axel springer

Director General: **Manuel del Campo**
Directora Financiera y Desarrollo de Negocio: **Úrsula Soto**
Directora de Operaciones: **Virginia Cabezón**
Director Desarrollo Digital: **Miguel Castillo**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director Comercial: **Javier Matallana**
Operaciones Comerciales: **Jessica Jaime e Ignacio Jordán**
Equipo comercial: **Noemí Rodríguez, Estel Peris, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto.**
Acciones Especiales: **Juan Carlos García**
Contacto Dpto. Comercial: **publicidadaxel@axelspringer.es**

MARKETING:
Directora: **Marina Roch**
Social Media Manager: **Nerea Nieto**
Contacto marketing: **marketing@axelspringer.es**

PRODUCCIÓN
Ángel López

SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego. Tel. 902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. Tel 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. Tel. 211 544 246

TRANSPORTE
Boyaca. Tel. 917 478 800

IMPRIME
ROTOCOBRHI. Tel. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-40540-2011

Axel Springer España S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid
Tel. +34 915 140 600

Revista miembro de ARI





SUMARIO





>> Retro Gamer 18 ¡Házte con todas!

RETRORADAR

LA HISTORIA DE

REPORTAJES

PANTALLA FINAL



14 **EL FENÓMENO POKÉMON**

El éxito de Pokémon GO ha servido para reivindicar, una vez más, el maravilloso universo creado por Game Freak. Hablamos con los responsables de la franquicia.



22 **Streets of Rage II**

Mega Drive acogió uno de los mejores brawlers de la historia.

122 **The Story of Thor**

Un Action RPG repleto de peculiaridades... y melodías de Yuzo Koshiro. Es hora de revisarlo.



74 **Los Justicieros**

El gran rival de *Mag Dog McCree* era español. Contamos la apasionante historia de su creación.



YUJI NAKA BRILLÓ EN EL FUN&SERIOUS 2016

EL MÍTICO PROGRAMADOR DE SEGA COMPARTIÓ CON EL PÚBLICO ALGUNAS ANÉCDOTAS SOBRE SU CARRERA.

Yuji Naka visitó Bilbao para recibir un premio a su trayectoria en el Festival Fun&Serious 2016 y repartió simpatía (y cientos de firmas) ante una audiencia entregada. Junto a otros compañeros de la prensa, pudimos hacerle un par de preguntas acerca de su trayectoria en Sega, donde alumbró al mítico Sonic.

Conocíamos el rumor que apuntaba a que Naka había desarrollado un emulador de Famicom para MD, algo que nos confirmó: "Cuando estaba creando el personaje de Sonic no hacía simplemente lo que mis superiores me comentaban. Justo en aquella época existía la batalla de Nintendo contra Sega, y pensé 'si realmente consigo hacer funcionar la Famicom en una Mega Drive, estoy seguro de que la Mega Drive será la consola que más se venderá'. Efectivamente hice un emulador y hasta cierto punto llegó a funcionar".

También le quisimos preguntar sobre uno de sus primeros hitos con la 16-bit de Sega: la programación del portentoso *Ghouls'n Ghosts* de MD, y si era verdad que lo hizo sin ayuda de Capcom, algo que nos desmintió: "Recibí los datos y la información de Capcom para poder ajustar el juego y que fuera compatible con MD. Lo duro fue trasladar el arcade, un hardware de gran capacidad, y ajustarlo, comprimirlo, para que fuera posible jugarlo en la MD. Tuvimos que reducirlo casi a la décima parte y para mí supuso un esfuerzo enorme. Precisamente fue en una feria, en la Amusement Machine Show, cuando vi aquella recreativa y me dije que me gustaría poder trasladar aquel juego a la consola. Pedí a Capcom la posibilidad de llevar a cabo ese proyecto. Quisiera añadir que si no hubiera desarrollado *Ghouls 'n Ghosts* seguramente no habría existido el personaje de Sonic. Gracias a este juego pude desarrollar mis capacidades para comprimir datos, para aplicarlo posteriormente al juego de Sonic". Por último nos contó una divertida anécdota sobre una visita de Michael Jackson y sus hijos a las oficinas de Sega. Jugó con ellos a la recreativa de *Power Drift*, con "tan mala fortuna" de alcanzar la meta antes que Jackson, lo que le valió una patada por parte de uno de sus jefes, nos comentó entre carcajadas.



» Naka posa junto a nuestra revista y un redactor que volvió a sentirse como un chiquillo.

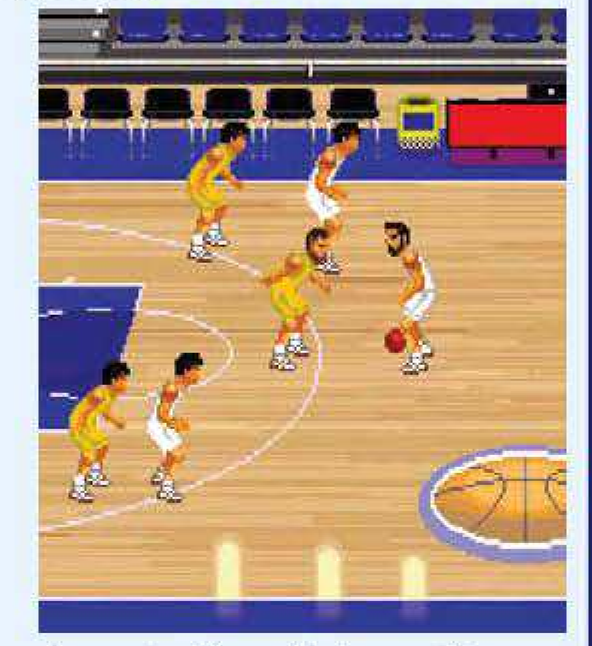


» Uno de los momentos de la charla de Naka con los periodistas.

UMP GAMES DEBUTA CON BASKET MASTER MANAGER

ESTE NUEVO ESTUDIO ESPAÑOL PRETENDE RECOGER EL TESTIGO DE LOS MÍTICOS PC BASKET.

Atila Merino, alma del blog Un Pasado Mejor, ha reclutado un auténtico dream team de desarrolladores (Daniel Celemín - grafista de *La Abadía del Crímen Extensum*, Javier García Navarro - programador de *Adiós a la Casta* y José Antonio Martín - responsable de la música de *Risky Woods* y *A.M.C*) para poner en marcha *Basket Master Manager*, un juego que combinará la gestión con la simulación, al más puro estilo de los míticos *PC Basket* de Dinamic Multimedia. El desarrollo, en principio solo para PC, acaba de arrancar y dada lo ambicioso del proyecto no esperan tenerlo teminado hasta dentro de dos años. Le seguiremos la pista, porque tiene una pintaza de aúpa.


» De momento solo hemos visto algunas pantallas, pero tiene una pinta de lo más prometedora.

EL PRIMER FLASHCART PARA NEO-GEO MVS

NEOSD CUESTA 380 DÓLARES, PERO HA HECHO REALIDAD UNO DE LOS MAYORES SUEÑOS DE LOS FANS DE SNK.

Cada vez que se ha anunciado un nuevo Everdrive todos nos hemos preguntado si llegaríamos a ver algo parecido para Neo-Geo. Bueno, pues la espera se ha acabado, al menos para los propietarios de una MVS (la versión para Neo-Geo AES sigue haciéndose de rogar). NeoSD es un cartucho con 768 Mbits de memoria que nos va permitir cargar cualquier ROM de Neo-Geo (tanto MVS como AES) a través de su entrada para tarjetas SD. ¿Los inconvenientes? Su alto precio, 379 $, y las largas cargas cada vez que metamos un nuevo juego. Claro que comparado con los chiflados precios que se manejan en el mercado de Neo-Geo, el cacharro no puede ser más bienvenido.


» ¿Algún día llegaremos a ver algo parecido para AES, la versión doméstica de Neo-Geo? Recemos por ello.





ENTREVISTAMOS A RETROBAND SYSTEMS

LOS TITANES QUE AMENIZAN TORNEOS CON MÚSICA EN DIRECTO

Entre los días 28 de octubre y 1 de noviembre, IFEMA acogió la primera edición de Madrid Gaming Experience, una feria que contó con su propia área dedicada a sistemas clásicos: Retroworld. Uno de los eventos que más nos entusiasmaron de esa zona fueron los conciertos que ofreció Retroband Systems, una banda de cinco músicos que no solo tocan en directo temas míticos de videojuegos, sino que además amenizan con música torneos de *Super Street Fighter II* o *Mario Kart 64*, por citar solo dos ejemplos. Su actuación en Retroworld nos dejó sin palabras. Tocaron temas de *Streets of Rage, Sonic The Hedgehog, Street Fighter II, Super Mario Galaxy, Final Fantasy VII, The Secret of Monkey Island, The Legend of Zelda* y *The Last of Us*. Con Guiomar Hidalgo, frente al micro, se lanzaron a tocar tres temazos más, los temas principales de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Transistor* y *Pokémon*.

Tras su actuación, nos sentamos con ellos para conocer un poco más a esta banda de cinco personas que suenan como si fueran quince. Retroband Systems son Tomás Merlo (bajo), Miguel Hiroshi (batería y percusión), Gabriel Peso (teclados), Juan Manuel Alcedo (guitarra) y Guiomar Hidalgo (vocalista).

¿Cómo nace Retroband Systems y desde cuanto tocáis juntos?
TOMÁS: La idea nació hace año y medio o dos, por una serie de coincidencias. Me habían recomendado a Juanma (el guitarrista) porque tenemos un amigo en común dentro del mundo gamer/músicos. Nos pusimos en contacto, y resulta que ambos teníamos en la cabeza la idea de hacer algo que englobase música y videojuegos. Justo en ese mismo momento Miguel llegaba de Holanda (nos conocemos desde hace la pila de años) y me llamó para lo mismo. Entre los tres nos pusimos a elaborar un plan, un concepto que no fuese más de lo mismo, con el que diferenciarnos un poco. Y nos lanzamos a la búsqueda de un cuarto miembro.

Sois músicos profesionales…¿Dónde trabajáis aparte de en Retroband Systems?
TOMÁS: Yo por ejemplo soy bajista, toco con un montón de artistas, y tengo mi propia Big Band de Jazz.
GABRIEL: Actualmente estoy de gira con Abraham Mateo, a nivel internacional. Estuvimos en México, Argentina… También he tocado con otros artistas, como Soraya. También me dedicó un poco a la docencia, y hago arreglos y produzco para otros artistas. Y más que nada soy músico en directo, que es lo que más me gusta. Aparte de los videojuegos me apasionan mucho el mundo de los sintetizadores, así que cuando salió la oportunidad le dije a Tomás 'Allá que vamos'".
MIGUEL: Toco percusión, batería y otros instrumentos. Como Gabriel, también vengo de "meter el pie en todos lados", en el mundo del flamenco, músicas del mundo… También me apasiona mucho la música electrónica, que conocí de hecho gracias a los videojuegos.
JUANMA: Yo compongo música para videojuegos. He hecho alguna cosilla para algún juego indie. Desde pequeño soy un apasionado de los videojuegos.

¿Cómo os apañáis para compatibilizar vuestros trabajos con estos conciertos?
TOMÁS: Miguel vive cerca de Aldea del Fresno, en una casa de campo muy grande. Cada vez que tenemos que preparar un show cancelamos todos nuestros trabajos de docencia y conciertos y nos pasamos una semana entera, día y noche, ensayando, preparando vídeos…De lo contrario no habría forma. Esto no se puede hacer en una mañana, en un local de ensayo. Detrás de esto hay muchísimas horas de trabajo.

¿De dónde salió la idea de hacer torneos con música en directo?
TOMÁS: es una idea que viene del antiguo cine mudo. Cuando ponían las películas había un músico que tocaba en directo la banda sonora de la película. Un día se me ocurrió adaptar esa idea, hacer que la gente se reúna para jugar a dobles, que es algo que ya no se estila, mientras nosotros tocamos la banda sonora en vivo. Desde el primer torneo que hicimos la fórmula parece que ha funcionado muy bien y sobre todo, sin quererlo, estamos haciendo algo innovador.

Sorprende ver cómo os las ingeniáis, por ejemplo con Street Fighter II, para tocar cada pieza en espacios muy cortos de tiempo…
TOMÁS: Estamos muy atentos a todo



» Aquí teneis a Retroband Systems en acción, en pleno torneo de Super Street Fighter II, tocando en directo el tema de cada escenario. Verles en directo es sencillamente impresionante.

lo que va pasando en la pantalla, y en mi caso además doy a dando a todos las señales, o cues, para parar un tema y empezar otro. Es cuestión de estar bien sincronizados y no quitar el ojo a la pantalla.

¿Cómo elegís los temas de los conciertos? ¿Por votación entre vosotros?

TOMÁS: Barajamos la idea de hacer algún día un concierto de un único juego específico, pero en eventos como este Madrid Gaming Experience, donde acude la gente a probar un montón de juegos, creemos que es mucho más efectivo hacer un medley, con un montón de temas míticos. Eso sí, no tocamos la música de juegos que no nos gusten a nosotros.

¿Qué tema de videojuegos os gustaría tocar a cada uno, pero nunca sale en las votaciones?

GABRIEL: Siempre estoy diciendo de tocar el *Contra* de NES, que tiene una música supercañera.

JUAN MANUEL: ¡El *Out Run*!

TOMÁS: El *Out Run* está ahí en el aire, y también *Mega Man II*. Aunque en este último caso habría que hacerle un enfoque diferente, no sabemos si tocar la música mientras se hace un speedrun…tenemos varias ideas en la cabeza que irán cobrando forma. Tenemos muchos juegos en la recámara, pero estamos intentando ver cómo los adaptamos.

MIGUEL: Pero sobre todo queremos hacer nuestra propia música para videojuegos, más que hacer covers, que nos encanta. Pero todos somos compositores y venimos de lugares muy diferentes (pop, rock, jazz, electrónica). Entre los cuatro tenemos un bagaje tremendo y tenemos muchas ganas de empezar a componer música de videojuegos.

¿Algún estudio os ha contactado ya para hacerlo?

TOMÁS: Hemos hecho varios contactos durante la Madrid Gaming Experience. Estamos creando una plataforma llamada BackBits donde ofrecemos varias cosas: desde experiencia en vivo, como Retroband Systems, y luego estamos haciendo un banco de sonidos porque en esta plataforma nos ofrecemos para hacer bandas sonoras para videojuegos, cine, publicidad.

¿Hay alguna manera de poder escuchar vuestras creaciones?

MIGUEL: De momento BackBits es una plataforma interna, en la que entra la gente con la que vamos contactando, pero pronto la abriremos a todo el mundo.

TOMÁS: también tenemos cosas colgadas en nuestro canal de YouTube.

¿Qué opináis de Video Games Live? La última vez que tocaron en Madrid daba la impresión de que algunas partes eran playback.

TOMÁS: Había muchísimo playback. Y para mí, una de las pegas es que para que los músicos pudieran escuchar dicho playback tuvieron que bajar mucho el volumen del directo. Nosotros estábamos sentados arriba y no oíamos la orquesta prácticamente. El volumen no fue contundente y me decepcionó mucho que llevaran tanto playback.

MIGUEL: También hay una cosa que nos gustaría ofrecer en concierto. Todas estas orquestas de videojuegos están muy centradas en el clásico, que es una maravilla, pero nos gustaría ofrecer algo también desde la electrónica, los sintetizadores, otros instrumentos acústicos que no sean tan comunes. Abrir un poco el campo sonoro en los conciertos, que no sea tan orquestal.

TOMÁS: A la gente le gusta mucho escuchar instrumentos más cercanos que la clásica, que es algo más elitista, y también los sonidos que emulan los 8 y 16 bits. Queremos hacerlo un poco más real, no tanto playback y sonido orquestal.

¿Cuál es vuestro músico de videojuegos favorito?

TOMÁS: Si tengo que elegir, el que más me ha influenciado es Yuzo Koshiro. Sus bandas sonoras en la época de Mega Drive me parecen una maravilla.

MIGUEL: Sí, a mi también. Tienen mucho impacto emocional.

Juan Manuel: En mi caso Nobuo Uematsu. Mi primer juego de rol fue *Final Fantasy VII* y se me ha quedado grabado cada uno de sus temas para siempre.

CABRIEL: yo comparto la respuesta de Tomás y Miguel.

Esta es para Guiomar: Como vocalista tendrás tus temas favoritos…

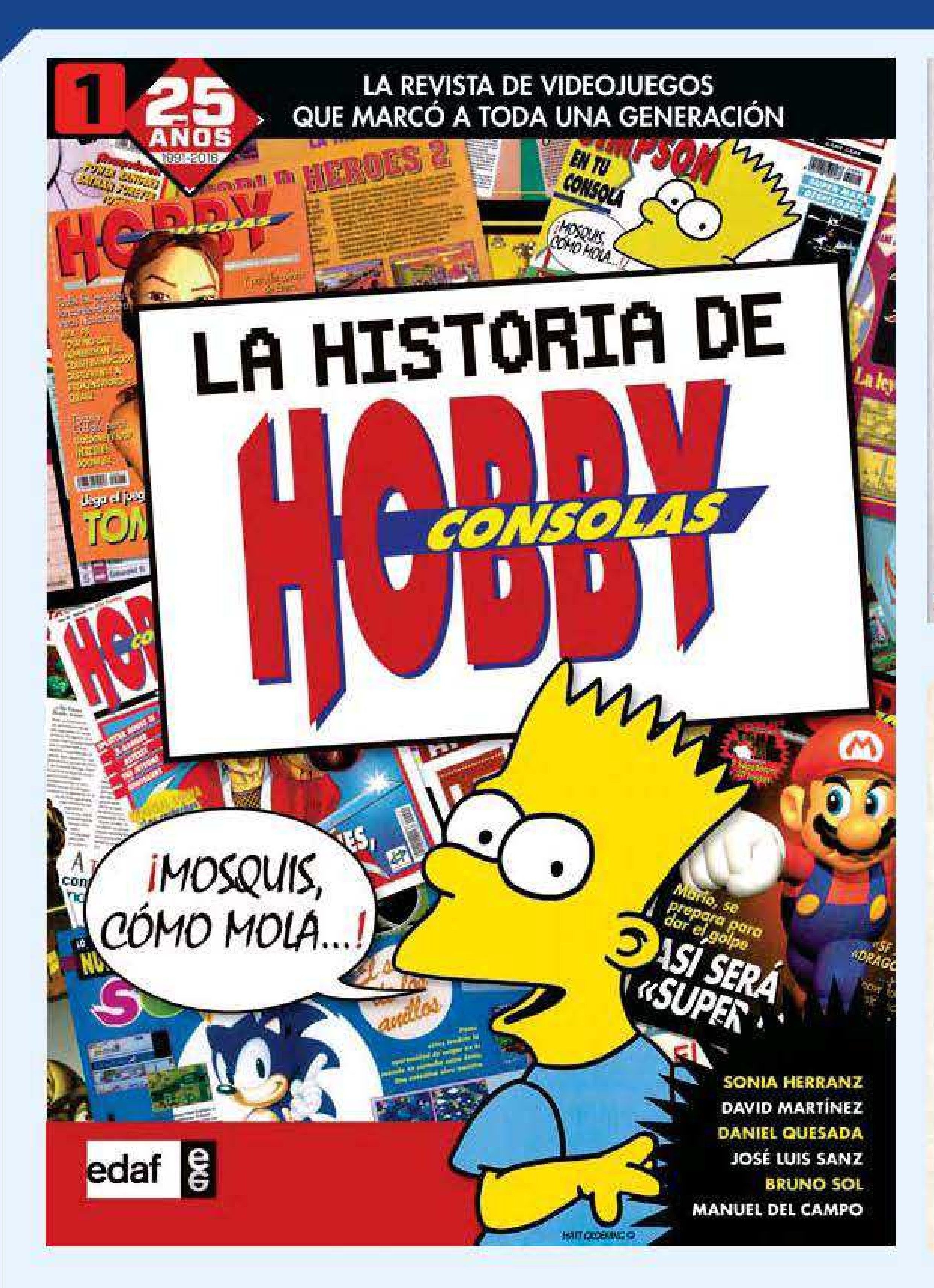
GUIOMAR: Bueno, coincido bastante con ellos, porque también soy muy friki de los videojuegos. Entre todos elegimos los temas.

Lo de *Transistor* nos ha llamado mucho la atención, pero es algo que no te esperas, ya que el resto de títulos que habéis tocado son mucho más comerciales…

JUAN MANUEL: Bueno, ha sido un poco por mi culpa (risas). Juego mucho a títulos indies y me parece una pasada esa banda sonora y creí que sería interesante ofrecer un tema de la escena indie, no solo de superproducciones.

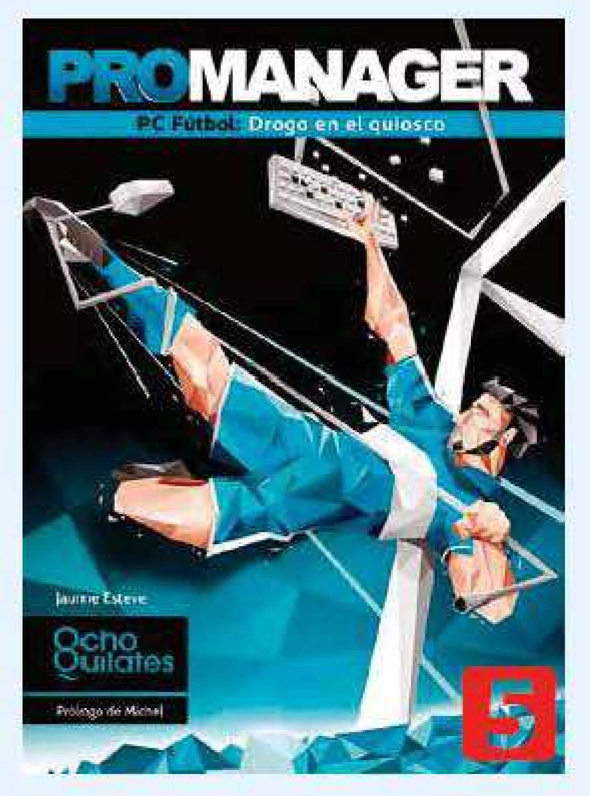
retroradar

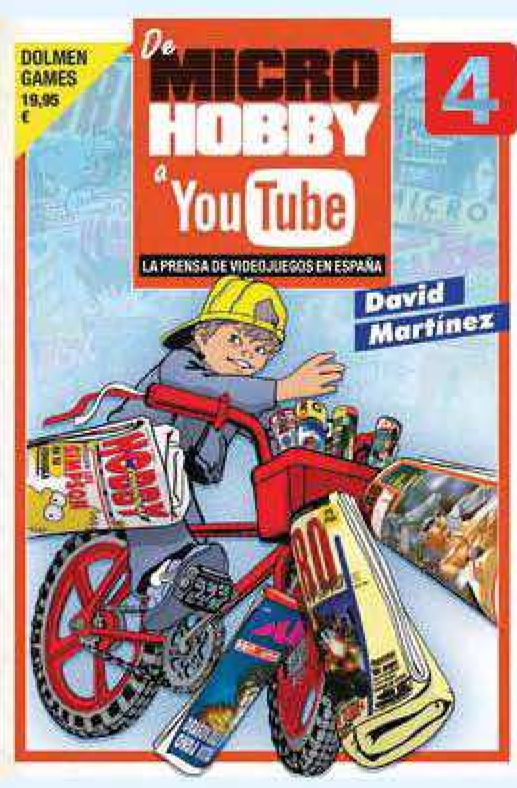
■ LOS VIDEOJUEGOS CLÁSICOS SIGUEN VIGENTES













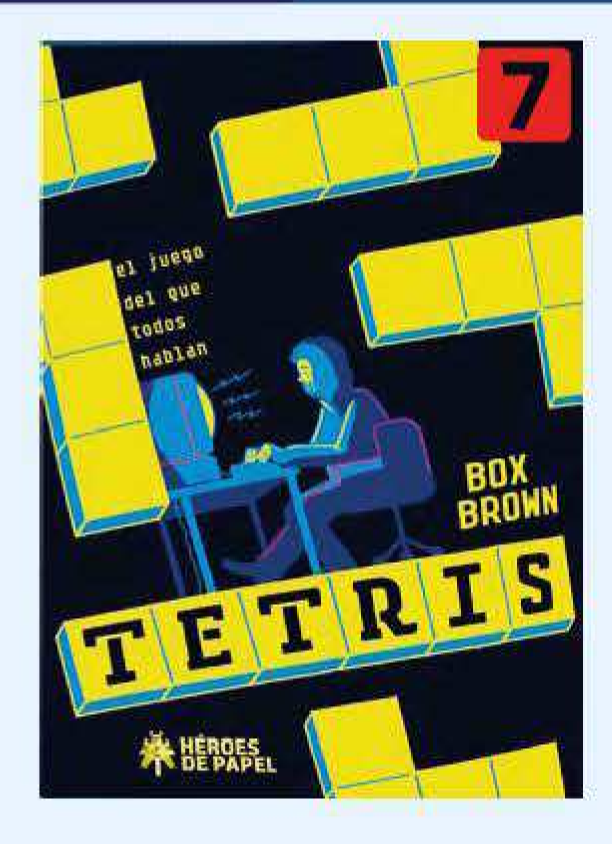
LOS MEJORES LIBROS PARA REGALAR

O PARA REGALARSE A UNOS MISMO. DIEZ LIBROS CON UNA TEMÁTICA COMÚN: EL RETRO.

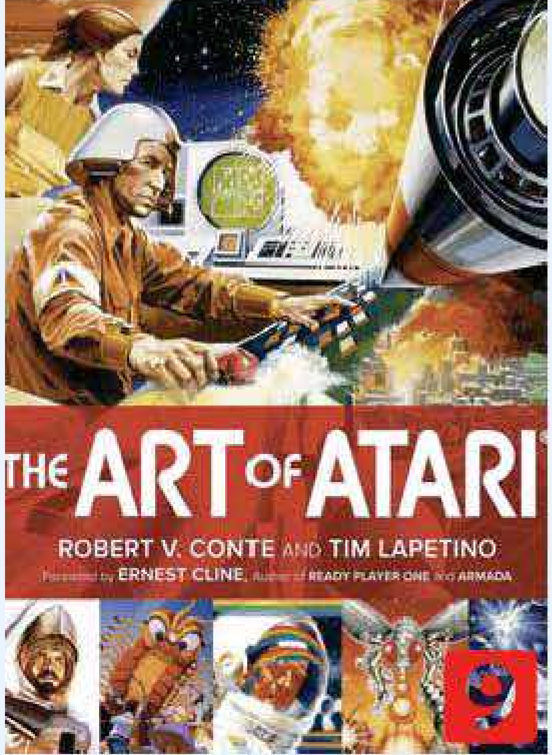
Egon Spengler decía que "la letra está muerta", pero eso es porque no tuvo en las manos ninguno de los libros que os presentamos en estas dos páginas. Todos ellos ya están disponibles en el mercado, algunos desde hace meses, y solo presentan un problema: el día no tiene las suficientes horas para hincarles el diente a todos.

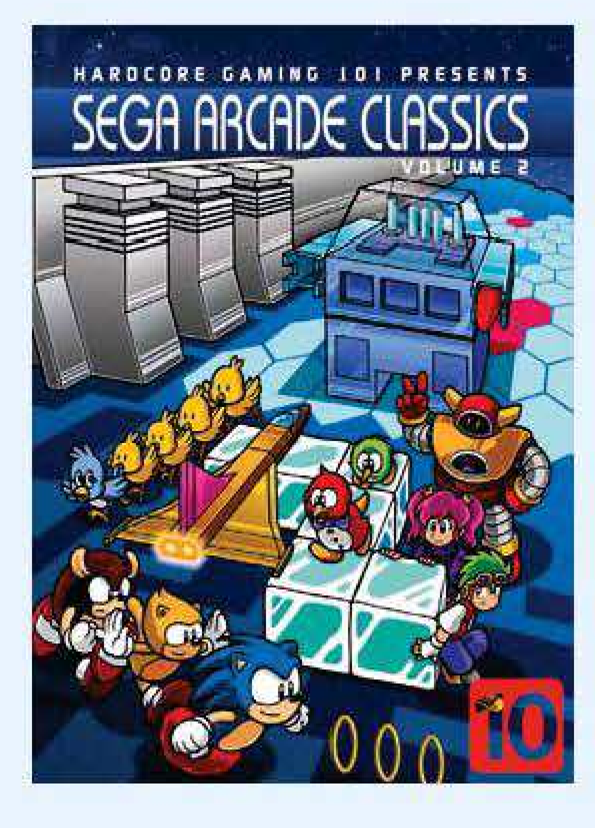
Empezamos, como no, con **LA HISTORIA DE HOBBY CONSOLAS** **1**, el libro que rinde homenaje a la mítica cabecera en su 25 aniversario, y en cuya redacción han participado algunos de los miembros más ilustres de la revista, empezando por el cuarteto de titanes que la puso en los kioskos, allá por 1991. A lo largo de sus 256 páginas encontraréis anécdotas, datos sorprendentes (extraídos de la abultada hemeroteca de Hobby Consolas), testimonios y en general, la historia de los videojuegos en España desde los tiempos de los microordenadores hasta el año 2001. Un libro que recomendamos de todo corazón, y no porque algunos de los componentes de RetroGamer España hayamos escrito en él (EJEM, EJEM).

En **BIKKURI ISLAND: VIAJE A TRAVÉS DEL JAPÓN DE LOS VIDEOJUEGOS, LOS MONSTRUOS Y EL MANGA** **2** David Boscá, conocido por su blog Creativo en Japón (y el canal de YouTube del mismo nombre) nos guía por el lado más maravillosamente friki de la cultura japonesa. Nos enseña las mejores tiendas de las principales ciudades, con sus virtudes y defectos, y ofrece valiosos consejos a la hora de viajar a Japón, tanto en temas de transporte como a la hora de tratar con unos dependientes que casi nunca hablan en inglés. Si tienes intención de viajar a la meca de los videojuegos próximamente, este tomo va a convertirse en tu libro de cabecera. Si la cuenta bancaria no te permite esas alegrías (como nos pasa a casi todos), al menos podrás sentir como si estuvieras









entre las atestadas calles de Akihabara y Den-Den Town gracias a talento de Boscá como escritor y las toneladas de fotografías que incluye el libro.

Nuestros amigos de **EL MUNDO DEL SPECTRUM** 3 editaron hace unos meses la que se ha convertido, por sobrados méritos, en la Biblia de cualquier fan del mítico ordenador creado por Sir Clive Sinclair. Con un formato entrañable (que recrea las dimensiones del ZX Spectrum original), este tomo repasa la historia de las principales compañías de la época, tanto españolas como extranjeras. Desde Ultimate y Ocean hasta ERBE y Dinamic. Tampoco se olvida de las publicaciones más legendarias de la época, el homebrew actual o el paso del Spectrum en países como EE.UU., Brasil, Argentina e incluso el bloque soviético. Sencillamente maravilloso.

Nuestro compañero David Martínez, Redactor jefe de Hobby Consolas, publicó hace unos meses su segundo libro, titulado **DE MICROHOBBY A YOUTUBE: LA PRENSA DE VIDEOJUEGOS ES ESPAÑA** 4. Desde los orígenes más remotos, con cabeceras como ZX y Superjuegos Para Todos, pasando por las míticas Microhobby, Micromanía y Hobby Consolas, hasta la época actual, dominada por las webs y el auge de los youtubers, Martínez hace un repaso tremendamente ameno y divertido a la historia de los medios especializados en este país. Hasta dedica sendos capítulos al enfrentamiento (a veces divertido, otras veces agrio) entre Hobby Consolas y SuperJuegos y la detención (por error) de Domingo Gómez, por entonces director de Micromanía. Lo devorarás a la velocidad del rayo.

Jaume Esteve, el autor del imprescindible Ocho quilates: Una Historia de la Edad de Oro del Software Español, vuelve a demostrar su talento para la investigación con **PROMANAGER** 5, el libro que recoge la historia de uno de los mayores fenómenos que dio la industria española en la década de los 90: *PC Fútbol*. Esteve ha entrevistado a los responsables de las diferentes entregas del popular simulador para plasmar sobre el papel una historia apasionante, repleta de luces y sombras, que emocionará a todos aquellos que lograron convertir al Getafe en campeón de la Champions League. Si este hombre escribiera en inglés estaría en lo más alto de la lista de Bestsellers del Wall Street Journal. Y no exageramos un pelo.

MEGA DRIVE LEGENDS 6 es un sueño hecho realidad para cualquier fan de la bestia negra de Sega. En este tomo, que supone el primer lanzamiento de la editorial española Game Press, se repasan 154 clásicos del catálogo de Mega Drive, acompañados de toneladas de datos y curiosidades. Además, nos revela cómo era el proceso de producción en Sega y cómo se localizaban al castellano los juegos y, a modo de guinda, ofrece una entrevista exclusiva con Paco Pastor, posiblemente el hombre que más ha hecho por la industria del videojuego de este país. Todo ello en un libro de grandes dimensiones que imita a las cajas de Mega Drive hasta en los interiores de contra.

TETRIS: EL JUEGO DEL QUE TODOS HABLAN 7 es el primer cómic que distribuye Héroes de Papel en nuestro país. En esta sorprendente obra, el dibujante y guionista Box Brown no solo nos narra el proceso de creación del mítico puzle, sino también la posterior guerra en la que se enzarzaron Nintendo, Tengen y otras compañías, quienes se disputaron de manera encarnizada los derechos de explotación del juego de Alexey Pajitnov. Una forma diferente de leer sobre videojuegos que nos ha dejado con ganas de más.

Cualquier nuevo lanzamiento editorial de Hardcore Gaming 101 es recibido con alegría y saltos mortales por los estudiosos del Retro, y el primer volumen de **THE GUIDE OF SHOOT-EM-UPS** 8 no iba a ser una excepción. Con el rigor enciclópedico que caracteriza a todos sus libros, la reputada web norteamericana repasa algunos de los matamarcianos más memorables de todos los tiempos. Desde la saga *R-Type* hasta los *Thunder Force* de Technosoft, pasando por las obras maestras de de Compile o el encanto de los *Cotton*. Particularmente nos ha emocionado encontrar entre sus páginas a sus majestades *Gates of Thunder* y *Lords of Thunder*, dos de los mejores motivos para tener una PC Engine Duo en la estantería. Ojo, los textos están en inglés.

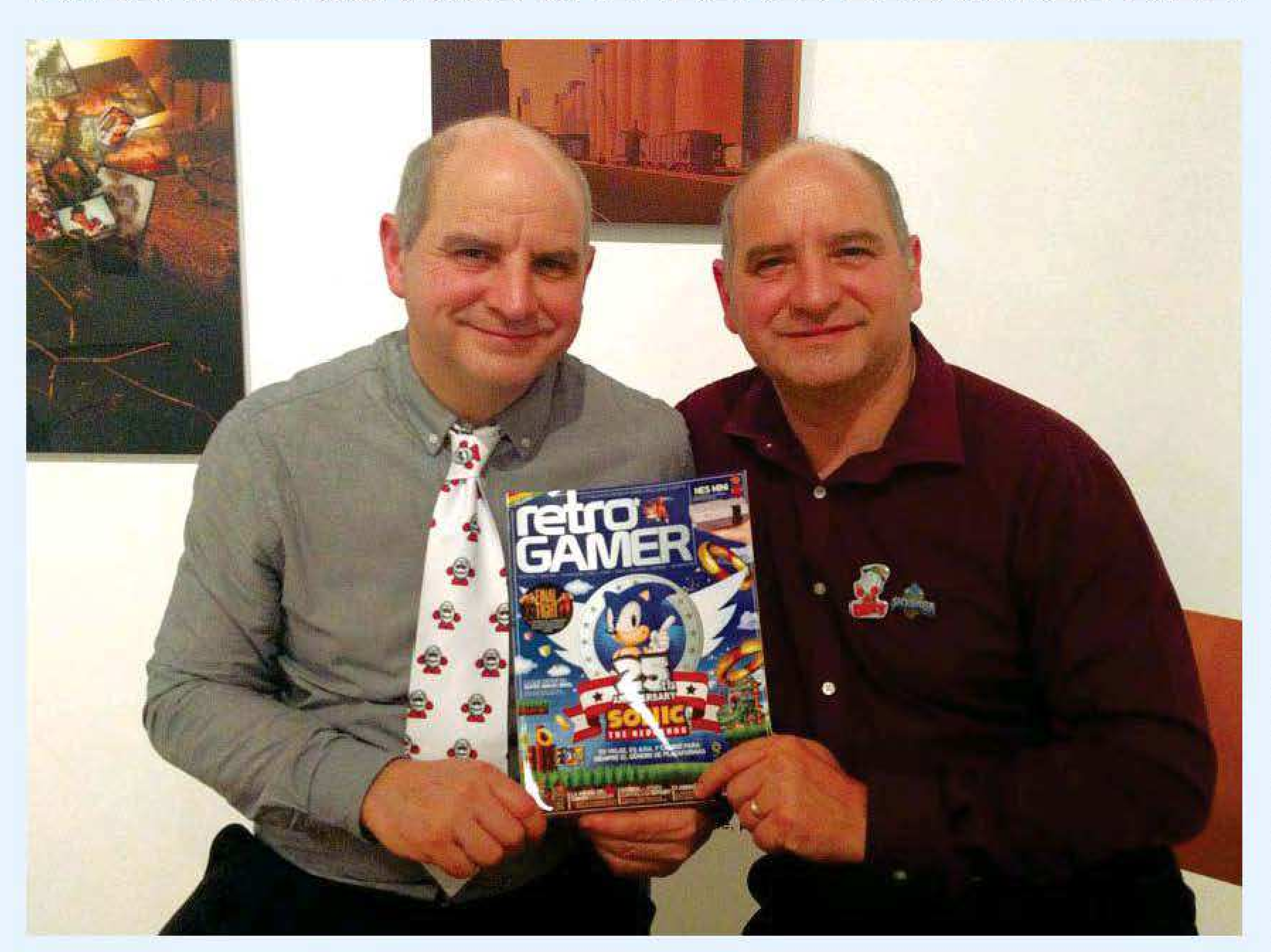
No queríamos dejar pasar la oportunidad de recomendar un libro de arte, y nos hemos decantado por el espectacular **THE ART OF ATARI** 9, donde se recogen las bellísimas ilustraciones que decoraban los cartuchos de la Atari 2600. Este tomazo viene prologado por Ernest Cline, el autor de *Ready Player One* y *Armada*. Puede que los juegos de la consola de Nolan Bushnell no hayan aguantado el paso del tiempo, pero el arte que los acompañaba sí que lo ha hecho. Y de qué manera.

Por último, queremos recomendaros el más reciente lanzamiento de Hardcore Gaming 101, **SEGA ARCADE CLASSICS VOL.2** 10. Tenemos el primer tomo desgastado de tanto usarlo, y no podemos esperar a echar el guante a esta continuación, en la que se repasan recreativas del calibre de *Bonanza Bros*, *Tant-R*, *Enduro Racer*, *Hang-On*, *Michael Jackson's Moonwalker*, *Pengo*, *Zaxxon* o *Choplifter*. Pídeselo a Papá Noel, al señor Amazon (está disponible en Amazon España), o a quien sea, pero no lo dejes escapar.



LOS OLIVER TWINS VISITARON RETROCONSOLAS ALICANTE

HABLAMOS CON LOS CREADORES DEL MÍTICO DIZZY



Philip y Andrew Oliver, los legendarios Oliver Twins, fueron los invitados de honor en Retroconsolas Alicante 2016, y nos deleitaron con su simpatía y su memoria enciclopédica el pasado 5 de noviembre, en los diversos actos que protagonizaron en la Universidad de Alicante. La pareja de hermanos, a los que debemos algunos de los mejores títulos de Codemasters (y la creación de Dizzy, ahí es nada), empezaron ofreciendo una clase magistral sobre el desarrollo de videojuegos, poniendo como ejemplo su trayectoria, que abarca ya tres décadas (y no parece tener visos de acabar, afortunadamente). Philip abrió fuego contándonos su primera experiencia con un ordenador: "Nuestro hermano se compró un ZX81 que tenía un 1K de memoria, pero necesitábamos más potencia, así que nos compramos un Dragon 32. Aprendimos BASIC y nos hicimos con un BBC Micro, con el que empezamos a crear listados que enviábamos a las revistas. De hecho, ganamos una competición de TV a nivel nacional". Phillip se refería al Saturday Show de la ITV, de 1983, y de hecho nos enseñaron un vídeo del programa, en el que aparecían, cuando apenas eran unos críos.

"Desarrollábamos juegos mientras hacíamos el bachillerato, pero por suerte conocimos a David Darling [Uno de los fundadores de Codemasters]. Nos dimos un año para demostrar a nuestros padres y los profesores de que éramos capaces de vivir de los videojuegos, antes de ir a la Universidad", nos comentó Andrew. "En Codemasters nos ofrecieron 10.000 libras por Super Robin Hood", una auténtica pasta que supondría el inicio de la carrera profesional de la pareja de hermanos, que empezaron a crear un juego al mes, entre los que abundaron los simuladores deportivos: "En aquella época pensábamos que eran una buena opción. Aquellas carátulas con bicis BMX, esquí acuático, etc, fueron un punto fuerte para atraer a la gente".

La lección magistral, dividida por décadas, nos dejó momentos inolvidables. Por ejemplo, cuando los Oliver nos mostraron el hardware que crearon para conectar el Amstrad CPC al ZX Spectrum (se lo llevaron a Alicante, junto a una tonelada de juegos). El teclado del "gomas" no les resultaba muy cómodo, debido a su pequeño tamaño, y preferían picar código directamente en el teclado de Amstrad, aunque estuvieran trabajando sobre Spectrum. También nos hablaron sobre su ritmo de trabajo: "La razón de poder hacer un juego al mes era que disponíamos de muy buenas herramientas con las que desarrollar los fondos, paquetes de sprites, etc... acabamos comercializando estas herramientas, con el título de *Panda Sprites* y *Easy Art*, para que todo el mundo pudiera acceder a ellas".

Además de dejar perlas de sabiduría que pueden aplicarse al desarrollo actual de videojuegos ("no hagas juegos para ti mismo, haz juegos para el público" o "Piensa en el negocio y a la vez en el lado más creativo de la producción"), los hermanos Oliver nos hablaron de su salida de Codemasters para fundar Interactive Studios, que acabaría rebautizada como Blitz Games, la irrupción de PlayStation y cómo la industria se volvió tan grande que acabó pasándoles factura. "Blitz Games creció mucho, éramos más de 200 personas, y había que afrontar juegos cada vez más ambiciosos que requerían equipos más y más grandes y la subcontratación de equipo externo. Los costes se dispararon, las márgenes se redujeron y aumentaron los riesgos". Tras el cierre de Blitz Games los hermanos no tiraron la toalla y en 2013 crearon un nuevo estudio, Radiant Worlds, con el que han desarrollo *SkySaga* para la compañía coreana Smilegate.

Después de impartir semejante charla, otros habrían salido por la puerta grande, pero los Oliver Twins no. Ellos se quedaron para participar en un Podcast especial de nuestros amigos de *El Mundo del Spectrum*, nos regalaron otro puñado de anécdotas increíbles (buscad el podcast porque es oro puro) y donde ejerció de traductor simultáneo nada menos que Jon Cortázar, el fundador de Relevo (y lo hizo de lujo).

Antes de que participaran en la entrega de premios del #CPCRetroDev 2016 (los hermanos eran incansables), pudimos sentarnos con los Oliver unos minutos para hacerles unas cuantas preguntas...

¿Cómo empezasteis a trabajar profesionalmente?

PHILIP: Al principio hacer videojuegos era un hobby para nosotros.

OLIVER: En aquellos tiempos hacer videojuegos en un microordenador era

» Phillip y Andrew Oliver derrocharon simpatía en su visita a Alicante y trajeron consigo un pequeño museo con todos sus juegos e incluso el hardware que conectaba el Amstrad con el Spectrum.





» Los Oliver participaron en una edición especial del podcast de El Mundo del Spectrum.



bastante sencillo, empezabas haciendo un *Pong*, pero luego querías hacer un *Pac-Man* o un *Space Invaders*.
Philip: Descubrimos bastante pronto que teníamos la habilidad necesaria para hacerlo, sobre todo en BASIC, que era un lenguaje bastante fácil de aprender con los manuales que acompañaban los ordenadores. Pero para hacer juegos arcade, que se movieran con rapidez, tenías que aprender ensamblador. Empezamos con el BBC MIcro, y luego dimos el salto al Spectrum y el Amstrad, que era mucho más complicado, pero cuando lo lograbas los resultados eran mucho más fluidos.

¿De dónde sacabais las ideas para hacer los juegos? ¿Partían de vosotros o eran encargos de Codemasters?
PHILIP: Las ideas venían de nosotros, pero desde Codemasters nos animaban a seguir adelante con la serie *Simulator*, hacer simuladores sobre los deportes más populares de aquellos momentos. A nosotros nos gustaban muchos los dibujos animados, Disney, la creatividad que desplegaban todos aquellos universos y de ahí se nos ocurrió la idea de crear el mundo de Dizzy.

En los años 1986 y 1987 sacabais una media de 5-6 juegos por años. ¿Cómo podíais mantener el ritmo?
OLIVER: Nos dimos un año antes de ir a la universidad para comprobar si éramos capaces de vivir de los videojuegos. Antes de ese punto habíamos logrado vender algunos juegos, pero la programación para nosotros era poco más que un hobby con el que conseguir algo de dinero para nuestros gastos. Teníamos que probarnos que podíamos ganar dinero en serio, y por eso trabajamos muy, muy duro.
PHILIP: La primera oportunidad que tuvimos fue *Super Robin Hood*, que creamos en apenas un mes y nos proporcionó un buen dinero, al convertirse en un bestseller. Como ya he dicho, lo hicimos en un mes, pero trabajando 24 horas al día, literalmente. Después de aquello nos limitamos a repetir ese mismo patrón de trabajo.
OLIVER: También queríamos demostrar que *Super Robin Hood* no fue un "One Hit Wonder" y que podíamos repetir ese éxito de nuevo.

¿Podría considerarse a los "Bedroom Coders" como los primeros indies?
PHILIP: Sí, fuimos los primeros indies. Pero tuvimos la suerte de estar en el momento adecuado en el momento oportuno. Hoy en día es mucho más difícil destacar en un mercado que está cada vez más saturado. Ganamos un dinero considerable, sobre todo considerando la edad que teníamos por aquel entonces.

¿Cómo lograsteis mantener la cabeza fría tras ganar tanto dinero a una edad tan temprana?
ANDREW: ¿Cómo lo hicimos para no gastarnos todo el dinero en drogas, sexo y rock and roll? Nosotros solo hacíamos juegos y más juegos. No éramos precisamente unos fiesteros. No te equivoques, nos encantaba ganar tanto dinero, pero también nos entusiasmaba el arte de crear videojuegos.
PHILLIP: La gente de aquella época tomó caminos muy distintos. David Braven ganó muchísimo dinero con *Elite*, posiblemente más de un millón de libras de la época y lo invirtió. Hubo otra gente, estoy pensando ahora mismo en Matthew Smith, el creador de *Jet Set Willy*, que tiró hacia las drogas y lo perdieron todo. Todo dependía del ambiente en el que te movías, si ibas mucho de fiesta o no. Con los únicos que teníamos contacto era con los demás programadores de Codemasters, pero como trabajábamos en casa realmente los veíamos poco.

En 1990 montasteis vuestra propia empresa, a los 22 años. ¿Cuáles fueron las razones para hacerlo?
PHILLIP: Cuando desarrollábamos juegos para Spectrum y Amstrad podíamos finiquitar un título en apenas un par de meses, pero empezamos a valorar la posibilidad de desarrollar para consola, y empezamos a reclutar artistas gráficos externos. Pero los desarrollos se iban alargando cada vez más. *Fanstastic Dizzy* fue nuestro primer juego para NES y nos llevó 6 meses. Y el siguiente otros 6 meses. Por lo que decidimos hacer nuestro propio equipo, teníamos dinero ahorrado e invertido y preferimos reclutar a nuestra propia gente y trabajar todos juntos. Era mucho más rápido que encargar algo a un freelance y esperar a que te llegaran los resultados.

¿Estabais al tanto de los juegos que se estaban desarrollando en España?
PHILLIP: No estábamos al tanto del desarrollo español (risas). Recuerdo haber ido a España por vacaciones y ver nuestros juegos en las tiendas, pero no prestamos demasiado atención al resto de lanzamientos. Recordamos muy vagamente los juegos españoles que se lanzaron en Reino Unido.




» El patio del recinto cultural La Almona se transformó por unos días en un salón recreativo de los de antaño.


» Jesús Relinque y José Manuel Fernández impartieron una charla sobre la trayectoria de Gaelco, la recordada (y muy añorada) compañía española especializada en arcade.

RETRO SEVILLA 2016: UNA LLUVIA DE CLÁSICOS

LOS FANS DE LOS SISTEMAS CLÁSICOS DESAFIARON A LAS INCLEMENCIAS DEL TIEMPO PARA ACUDIR A DOS HERMANAS.

Como ya es tradición, Retro Sevilla, el evento andaluz de referencia relacionado con la retroinformática y el videojuego antiguo, se celebró en la ciudad sevillana de Dos Hermanas del 21 al 23 de octubre de 2016. Una tradición que suele invocar a la lluvia como si fuera una antigua danza india. Las inclemencias del tiempo acompañaron a los asistentes que decidieron aventurarse rumbo al centro cultural La Almona. A pesar de que los pluviómetros alcanzaron un nivel tan elevado como el nivel de dificultad de *Abu Simbel Profanation*, el evento registró una buena entrada durante los tres días, deparando todo un aguacero de sensaciones extraídas desde lo más profundo de los orígenes del videojuego.

A la hora de ejecutar una retrospectiva por los contenidos de Retro Sevilla, podríamos comenzar por el patio interior del centro cultural nazareno, donde la asociación Sevilla Retro, organizadora del evento, aprovechó para colocar todo tipo de artilugios electrónicos destinados a albergar videojuegos, gobernados por un potente triunvirato constituido por ordenadores, videoconsolas y máquinas recreativas. En total, más de cien máquinas distintas: una auténtica barbaridad.

Como gran novedad, se incluyó una parte expositora denominada "El telón de acero", compuesta por máquinas que salieron exclusivamente en Polonia, la antigua Alemania del Este y Rusia. Se trataba de artefactos clónicos que emulaban la circuitería de las máquinas más famosas de los años ochenta. Por su parte, el computador IMSAI 8080 logró que más de uno se sintiera como Matthew Broderick en *Juegos*





» Junto a la sala de conferencias, los asistentes podían deleitarse con la colección completa de Hobby Consolas. La imagen es espectacular.

de Guerra. En definitiva, una exposición gigantesca que tornó vívidos los recuerdos de los presentes.

Sigamos por la zona arcade, un pequeño gran salón recreativo con unas treinta cabinas disponibles para jugar sin necesidad de insertar las consabidas monedas de cinco duros. Se dedicó una atención especial a máquinas de procedencia española. En concreto, placas manufacturadas por la compañía Gaelco, que desde mediados de los años ochenta estuvo más de veinte años en activo compitiendo directamente con las empresas extranjeras más potentes del sector como Sega, Konami, Capcom o Namco.

Si viramos hacia la franja comercial del evento, nos encontramos con unas diez tiendas con expositores plagados de material relacionado con videojuegos antiguos. Resulta digno de alabanza el hecho de que esta zona estuviera separada por completo de la exposición, sin interferir lo más mínimo. Además, varias compañías indie expusieron sus creaciones más recientes.

La última estación del viaje aglutina las conferencias que se llevaron a cabo durante el evento. Ilustres ponentes pasaron por el excelso salón de actos de La Almona, como Xavier Fradera, diseñador de Gaelco, que regaló a los espectadores todo tipo de datos y anécdotas sobre los proyectos en los que participó. Otros nombres fueron Gabriel López, destripando juegos ocultos para el estándar japonés MSX, o Toni Gálvez y su dilatada trayectoria dedicada a Game Boy. Y menos ilustres pero igual de entusiastas, José Manuel "Spidey" y un servidor parlamentamos acerca de las recreativas españolas.

De entre todos los aficionados que pudimos disfrutar de tal evento, podríamos destacar, por encima del resto, la elevada asistencia de los más pequeños, que acudían de la mano de sus padres para descubrir un universo totalmente nuevo para ellos. Una vez más, la magia del videojuego clásico obró un encantamiento capaz de cautivar a una generación acostumbrada a los millones de polígonos de las consolas actuales.

A última hora de la tarde dominical, Retro Sevilla 2016 cerró sus puertas tras convertirse una vez más en un enclave perfecto para reivindicar la historia del videojuego de forma cómoda y divertida.

Por Jesús Relinque "Pedja"



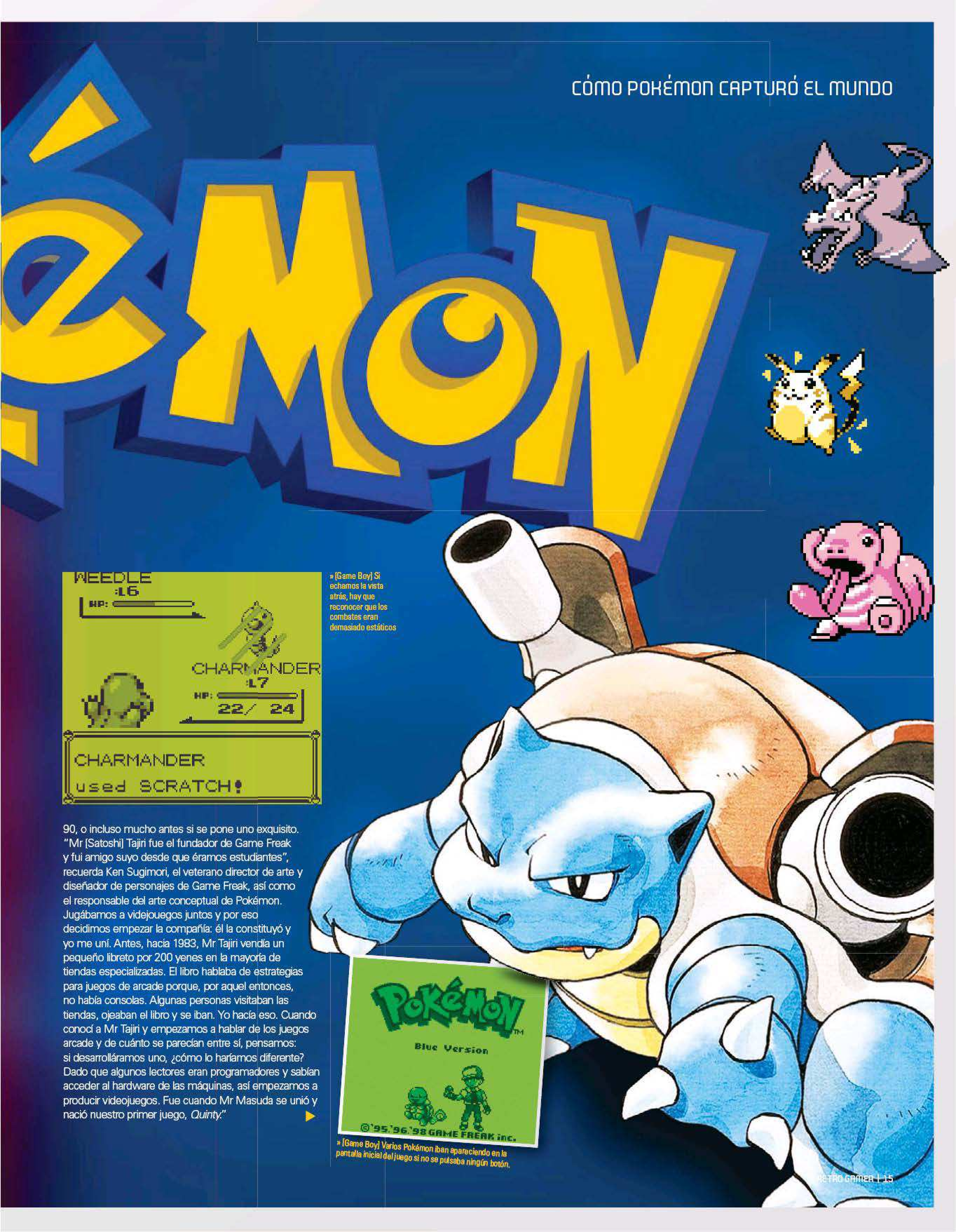
» [Game Boy Color] Si jugaste a *Rojo y Azul* en una Game Boy color, verías algunos sprites coloreados.

Pokémon no solo es un fenómeno como videojuego, sino como producto multimedia. Apareció a finales de los 90 y aún es relevante 20 años después. Por ello, hemos consultado a varios pokémaníacos para que nos cuenten por qué sigue siendo tan importante

Bueno, ¿qué? No hay por qué andarse con las ramas: sabes perfectamente de qué estamos hablando. ¿Llegarás a ser el mejor? ¿El mejor que habrá jamás?

Hay algo fantástico en *Pokémon*: todos sus elementos están interconectados y, con solo ver una captura de pantalla o el logo, es suficiente para recordar los acordes de la canción principal, para visualizar a Ash dándole la vuelta a su gorra en el anime o para maledecir tu suerte por no encontrar esa carta de Charizard que tuviste de niño y que vale un dineral ahora. *Pokémon* se lanzó a nivel mundial no solo como videojuego, sino como ofensiva multimedia. Tenía un programa de televisión, merchandising y otros productos que vivían del éxito que tuvo en Japón el juego original y que luego lo harían del éxito en Occidente. El final de los años 90 es sinónimo de *Pokémon* porque todo estaba adornado con la carita redondeada y bonita de Pikachu.

Pero el comienzo del fenómeno es una cosa y el comienzo de Pokémon, otra muy diferente que empezó mucho antes. Mucho, en serio: a principios de los



» [Game Boy] Si echamos la vista atrás, hay que reconocer que los combates eran demasiado estáticos

90, o incluso mucho antes si se pone uno exquisito. "Mr [Satoshi] Tajiri fue el fundador de Game Freak y fui amigo suyo desde que éramos estudiantes", recuerda Ken Sugimori, el veterano director de arte y diseñador de personajes de Game Freak, así como el responsable del arte conceptual de Pokémon. Jugábamos a videjouegos juntos y por eso decidimos empezar la compañía: él la constituyó y yo me uní. Antes, hacia 1983, Mr Tajiri vendía un pequeño libreto por 200 yenes en la mayoría de tiendas especializadas. El libro hablaba de estrategias para juegos de arcade porque, por aquel entonces, no había consolas. Algunas personas visitaban las tiendas, ojeaban el libro y se iban. Yo hacía eso. Cuando conocí a Mr Tajiri y empezamos a hablar de los juegos arcade y de cuánto se parecían entre sí, pensamos: si desarrolláramos uno, ¿cómo lo haríamos diferente? Dado que algunos lectores eran programadores y sabían acceder al hardware de las máquinas, así empezamos a producir videojuegos. Fue cuando Mr Masuda se unió y nació nuestro primer juego, *Quinty*."

» [Game Boy] Varios Pokémon iban apareciendo en la pantalla inicial del juego si no se pulsaba ningún botón.





Los Tres Iniciales

¿Cuál fue vuestro Pokémon original? Aquí lo que nos habéis contado



Bulbasaur

Honestamente, nos sorprende que este monstruito verde no reciba más amor. Es la mejor opción para los dos primeros gimnasios y crece más rápido que el resto, además de tener muy buenos ataques. Por supuesto, sus debilidades están ahí, en la Liga Pokémon era algo inútil y que uno de sus ataques tuviera que estar dedicado a la MO de Corte era un rollo. En el anime se negó a evolucionar, por cierto.







Charmander

No nos extraña nada que quien se convierte en Charizard sea el Pokémon favorito por casi al mitad de los jugadores. El tipo fuego no es la mejor elección al principio, pero Charizard es muy fuerte, versátil y, qué puñetas, muy molón. Tiene muchísimo ataque, lo que sumado a la velocidad y el ataque Cuchillada, solía traducirse en críticos constantes en los primeros juegos. En el anime, sin embargo, no sale tan bien parado…







Squirtle

El tipo agua tiene los mejores Pokémon defensivos de toda la saga, y Blastoise es uno de los mejores ejemplos posibles de esto. No siempre será una opción de confianza para luchar contra determinadas criaturas (como ningún Pokémon lo es), pero es una gran opción en general para superar todo el juego. Squirtle siempre contó con su versión del anime como gran apoyo.







▶ *Quinty*, o *Mendel Palace* como lo conoceréis muchos, era un juego de acción y puzles muy sencillo para NES que se lanzó en 1989. Y fue el origen de algo mucho más complejo y grande que hoy conocemos como *Pokémon*. La visión original era minúscula: 50 criaturas, pero esa cifra fue creciendo a medida que surgían nuevas ideas y el hardware mejoraba con ellas. De hecho, casi parece que tenían demasiadas ideas para un solo cartucho de Game Boy. "Desde su concepción hasta tenerlo completo, *Rojo y Azul* nos llevaron más de seis años, ¡un montonazo de tiempo!" comenta sonriendo Junichi Masuda, productor de la saga, quien empezó programando y creando la música de los juegos originales para luego hacerse con puestos de dirección y producción según se sudecían las generaciones. "Empezamos creando un montón de diseños distintos, los cuales luego dejamos en la cifra favorita de todos, 150. Supuso un gran esfuerzo. Hecho esto, cuando estuvimos contentos con los diseños, empezamos a diseñar movimientos que pudieran usar. Esto nos llevó a lo mejor tres de los seis años. ¡Menuda tarea! Nuestro plan original no incluía que los Pokémon tuvieran ataques: los diseñamos primero y luego pensamos en los movimientos, y luego los repartimos según pensábamos cómo quedaría mejor."

Masuda confirma nuestras sospechas de que el equipo quería haber hecho algo más grande, pero que tuvieron que adaptarse al cartucho. Sin embargo, ya no era solo una cuestión de espacio: es que sus ideas iban más allá de la capacidad del hardware de Game Boy. "Fue duro. Nos quisimos centrar desde el principio en la conectividad y en el intercambio, pero era algo difícil porque solo podrían transferirse unos pocos datos entre dos consolas. La comunicación en sí fue uno de los mayores desafíos porque la tecnología todavía no había llegado hasta el punto de poder hcer lo que nosotros queríamos, así que luchamos por adaptarnos. Y así fue todo con el juego: fue una pelea contra la consola, contra lo que podía hacerse y contra lo que entraba en el cartucho. Habíamos diseñado estas 150 criaturas, pero luego nos topamos con el problema del movimiento en el mapa, así que decidimos animar en el sitio al personaje y que fueran las líneas del mapa las que se movieran sobre él. Gracias a estos trucos, encontramos la forma de exprimir al máximo todo lo que teníamos



» [Game Boy Color] Game Freak introdujo varios guiños al mundo real en su juegos. Hasta sus desarrolladores estaban dentro de Pokémon.

"Nos quisimos centrar desde el principio en la conectividad"
Junichi Masuda



» [Game Boy] Esta es la antesala de uno de los momentos más difíciles para la infancia de toda una generación de jugadores.

hecho. Me encanta la Game Boy como dispositivo, pero trabajar con ella y hacer frente a todo esto y tener un juego con el que la gente disfrutara fue algo realmente difícil de llevar a cabo", sentencia Masuda.

Hay que tener en cuenta que estamos hablando todo el rato de los juegos originales lanzados en Japón, esto es, *Rojo y Verde*. Los esfuerzos de localización no estaban siendo considerados todavía, algo que más adelante resultó ser un importante problema para el estudio en su lanzamiento fuera de Japón. "Originalmente, elegimos esos colores teniendo en cuenta cómo la gente se sentía y veía esos colores. Nuestra distinción más clara era entre rojo y verde, pero cuando pensamos en cómo veían fuera las cosas, estaba claro que ese no era el caso. En EEUU, además, los opuestos son claramente rojo y azul, por su bandera", comenta Masuda. Sin embargo, había problemas más importantes que impedían la adaptación internacional del juego, lo que llevó a un retraso de más de dos años y medio entre el lanzamiento en Japón y en EEUU, a lo que hay que sumar otro año más para Europa. "Además de los problemas de capacidad de los cartuchos, resulta que el inglés ocupa más espacio que el japonés. ¡No había hueco! El cartucho era tan compacto que no podíamos meter el otro idioma en el juego original. Tuvimos que resolver muchos problemas de memoria, como cambiar nombres de criaturas o la pantalla de inicio, que estaban diseñadas en japonés. Cambiar todo ello para acomodarnos al inglés fue una tarea ardua y algo que no pudimos anticipar durante el desarrollo. Tuvimos que hacer un montonazo de trabajo extra para que todo quedara como debía estar". Estos ▶

El Mejor Que Habrá Jamás

Hablamos con Jason Paige, el señor que cantaba el tema principal del anime

¿Cómo conseguiste el trabajo para grabar el tema original de *Pokémon*?
Fue una de las 100 sesiones que hacía al año para clientes. Había trabajado para este sello antes y siempre me esforzaba mucho en cada sesión. Poco después, grabamos unos cuantos cambios que, al final, se aprobaron para la serie. Viendo el éxito que tuve, grabamos el álbum. *2.B.A.Master*, en el que aparecía la versión completa de la canción de la intruducción, así como *Viridian City*.

¿Estaba ya todo previamente establecido cuando empezaste a grabar o pudiste ver cómo iba creándose todo?
Cada sesión de este tipo involucra al cantante, productores y compositores para encontrar la mejor versión. En esta en concreto, canté muchas versiones del 'hazte con todos' con muchas melodías. Cambié algunas cosas y puse más énfasis en otras. Aunque no se me considera compositor del tema, creo que todo el mundo en la sala aportó mucho.

¿Conocías ya los juegos o fue algo totalmente nuevo para ti cuando llegaste?
Ya estaba enterado de lo que era Pokémon gracias a algunos artículos que había leído. Y tuve ejemplos de la televisión japonesa para ver antes de trabajar, para entenderlo mejor.

¿Te imaginabas lo inmensamente grande que llegaría a ser *Pokémon* y lo icónico que se iba a volver la introducción del anime?
Cada sesión es una tirada de dados en la que esperas que salga el mejor resultado para todas las personas involucradas. A menudo, hay otros aspectos que ayudan, como la presencia de una celebridad, tener buenos productores, guionistas o una cadena que prometa buena promoción. He aprendido a estar en el momento y centrarme en el trabajo que tengo delante para luego pasar al siguiente. Riegas la planta y esta brota poco a poco. Todavía me ofrecen trabajos, pasados ya 18 años.

¿Eres un fan de Pokémon? ¿Has jugado a alguno de los videojuegos en su momento o a videojuegos en general?
Fui un niño que se crió en los arcades. *Space Invaders*, *Missile Command*, *Donkey Kong*, *Q*bert*, *Night Driver*... Y en casa tenía Atari, Intellivision y Coleco para jugar. Ahora mismo estoy enganchado a *Pokémon Go*. Ya no es como en mi juventud, claro. Ahora hay muchas más opciones y juegos más emocionantes de todos los géneros. Ya no hay un solo juego imprescindible, sino muchos. Y sus protagonistas ya no buscan solo ser los mejores. Ahora, como los *Pokémon*, hay muchos tipos y formas de evolucionar.

¿Qué opinión tienes del tema de introducción comparado con el resto de tu trabajo?
Está ahí, ahí con el tema de *Lego Mania* que escribí a mediados de los Noventa y otros también populares como el eslogan de Pepto Bismol. También hice el *Eat Fresh* de Subway o la *Bohemian Rhapsody* de Mountain Dew y otros por el estilo. Y recientemente he hecho un tema de tributo para *Pokémon GO*, así que en cierto modo sigue muy unido a los fans de *Pokémon*. También hago magia y esculturas con balones en mi tiempo libre, siempre he sido un niño en el fondo y me encanta entretenerlos. *Pokémon* hace que la gente sea feliz y eso les ayuda siempre a imaginar nuevas cosas. Yo también intento potenciar mi imaginación, de ahí que siempre siga trabajando en cosas nuevas.

Y para acabar, ¿algo que te apetezca añadir sobre tu papel en la serie?
Creo que *Pokémon* es un juego que ha ayudado a desarrollar el pensamiento de una generación, a hacerles pensar en estrategias y en combinaciones que pueden ayudarles después en otras cosas. Son lecciones que los videojuegos transfieren a nuestras vidas. Con nuevas tecnologías, como la realidad aumentada, el juego se ha expandido y la marca ha crecido con nuevas aventuras. Me muero de ganas de ver qué depara el futuro. Hay muchas maneras de actualizar las funcionalidades y la interacción entre jugadores. Es increíble que este juego en concreto exija movimiento real y que interactúes tanto con otras personas de tu alrededor. También he leído que tiene un buen impacto en personas con depresión o en la salud de niños con autismo o con sobrepeso. Me sorprende que se pueda decir esto sobre un videojuego.

Evolucionando

Cada nuevo juego de la saga Pokémon ha introducido cambios significativos a la fórmula básica



GENERACIÓN I

ROJO/VERDE/AZUL (1996)
AMARILLO (1998)

■ *Pokémon* se lanzó originalmente en Japón en 1996 y fue muy popular. Los juegos habían tenido un desarrollo largo y había algunos errores importantes, los cuales se pulieron en *Azul*, una versión que llegó a Japón en 1997. Esta nueva entrega tenía mejor sonido y gráficos y nos llegó a Occidente entre 1998 y 1999 como *Rojo y Azul*. Después, llegaría *Amarillo*, que también se veía algo mejor y que contaba con gráficos adaptados a lo que se había visto de los Pokémon en televisión. También se revisó el guión en ese sentido, introduciendo al Team Rocket de la serie.



GENERACIÓN II

ORO/PLATA (1999)
CRISTAL (2000)

■ Game Freak podría haber hecho una secuela normalita y habría sido un éxito igualmente, pero el estudio le dio la vuelta a todo lo que había hecho originalmente. Había dos nuevos tipos, Siniestro y Acero; 100 nuevos Pokémon, un requilibrio de los anteriores con la separación en ataque y defensa de la estadística especial y un montón de novedades varias, como la crianza, los Pokémon brillantes, las evoluciones por felicidad o momento del día, el uso de objetos, la división en géneros... Posiblemente, los mejores juegos de la saga hasta el momento.



GENERACIÓN III

RUBÍ/ZAFIRO (2002), **ESMERALDA** (2004)
ROJO FUEGO/VERDE HOJA (2004)

■ Esta generación determinó muchas de las características de los juegos modernos, como las habilidades pasivas de cada criatura, las naturalezas o los combates dobles. También había concursos que hacían la interacción con las criaturas menos violenta. Y mejores gráficos, claro. La implantación del sistema de IVs y EVs mediante la crianza también se implantó aquí. En *Esmeralda*, llegó el Frente de Batalla, mientras que *Rojo Fuego y Verde Hoja* fueron los primeros remakes de los originales, sumando todas las novedades introducidas en esta generación.



» [GBA] *Pokémon Rojo & Azul* fueron rehechos para Game Boy Advance, aunque el azul pasó a ser *Verde Hoja*.



» [Game Boy] Los Centros Pokémon son unos de los más claros símbolos de toda la franquicia.

problemas se pueden ver en el juego, pues algunos nombres estaban reducidos o acotados en el caso de menús, personajes, objetos y hasta algunos ataques (recordad el Disp. Demora). El espacio, en pantalla y en la memoria, era un lujo, de ahí todos aquellos recortes, algo que Masuda indica. "La Pokédex es otro ejemplo de esto. Originalmente, solo había una pantalla que mostraba todos los datos, pero en EEUU y Europa había que cambiarla para tener una pantalla con los nombres y otra con la información detallada de la criatura. Hacer todo estos cambios nos llevó un montón de tiempo e hizo que se retrasara el juego. De verdad que nunca esperamos ser tan populares en el extranjero: no sabíamos que iba a ser tal fenómeno. Pero sí, adaptarnos a todos los mercados fue algo duro, aunque necesario". Dado que han pasado ya 20 años y seguimos hablando de Pokémon, está claro que mereció la pena.

Tras todo este trabajo, *Rojo y Azul* llegaron a EEUU a finales de 1998. Sumado al anime, el juego de cartas y los juguetes que lucían el logo *Pokémon*, todo el ruido producido y la falta de fecha de lanzamiento para Europa llevó a que muchos tuvieran que buscarse las habichuelas al margen de Nintendo. La importación de copias de *Pokémon* estaba a la orden del día y algunas tiendas lo hicieron a lo bestia. "En mi colegio, un amigo se hizo con una copia del juego en EEUU, donde había pasado las vacaciones de Navidad", nos comenta Joe Merrick, el responsable de la web Serebii.net, un importante glosario de todo lo que hace falta saber sobre los juegos que ya lleva más de una década online. "Aún no se había lanzado aquí, pero el anime ya estaba emitiéndose por Sky, así que cuando me mostró el juego, me intrigó muchísimo. Así fue como empecé a dar el coñazo a mi madre para que me importara una copia".

Puesto que la máquina del 'hype' ya estaba funcionando a gran escala, podéis asumir que el éxito del anime no era una cuestión de calidad: para aquellos que no eran fans, la serie era burda, con poco presupuesto y tenía un guión repetitivo que solo servía para apoyar la industria del merchandising que había detrás. Pero pese a todo, el programa tenía algo de gracia y entretenía, y no dejaba de conseguir nuevos fans que relataban en los recreos las historias sencillas y que esperaban con muchas ganas los juegos. "La calidad estaba ahí, en alguna parte", comenta Merrick. "Sin el programa, mucha gente no se hubiera animado a comprar el juego. Pese a que *Rojo y Azul* tenían sus problemas, eran un fundamento sólido y consiguieron que muchísima gente se sumara a la franquicia. Lo que está claro es que las cartas y el anime ayudaron a que *Pokémon* tuvieran un impacto mucho mayor. Mucha gente no jugaba a los juegos, pero sí seguían los dibujos o tenían algunas cartas. Ambas partes del conjunto funcionaban bien por separado".





GENERACIÓN IV

DIAMANTE/PERLA (2006), **PLATINO** (2008)
HEARTGOLD/SOULSILVER (2009)

■ El mayor cambio en esta generación fue la separación de ataques entre especiales y físicos, haciendo que los tipos no determinaran la estadística que reinaba sobre dichos ataques, sino que dependiera de cada uno. El salto a DS también permitió la introducción de 3D o de intercambios inalámbricos, así como el uso contextual de la pantalla táctil. *Platino* no aportó mucho, pero los remakes *HeartGold* y *SoulSilver* pusieron al día los mejores juegos de la franquicia, haciéndolos de nuevo jugables y mucho más interesantes en cuanto a opciones.



GENERACIÓN V

BLANCO/NEGRO (2010) **BLANCO 2/NEGRO 2** (2012)

■ *Pokémon* empezó a valorar mejor el tiempo de esos jugadores que ya habían crecido mucho. Las TMs tenían usos infinitos, había mayor libertad para enfrentarse al Alto Mando y el veneno dejó de afectar a los Pokémon fuera de las batallas. A su vez, nacieron los combates triples y con rotaciones, ampliando así las maneras en las que jugábamos. El online también se mejoró mucho y era posible batallar e intercambiar con jugadores de todo el mundo fácilmente. Y sí, es la única vez que un *Pokémon* ha recibido una secuela directa en lugar de una tercera versión.



GENERACIÓN VI

X/Y (2013)
ZAFIRO ALFA/RUBÍ OMEGA (2014)

■ Otro gran salto de hardware y de gráficos para la saga, que por primera vez iba a funcionar en 3D por completo, lo que permitía movimiento más libre y batallas Pokémon mucho más increíbles. También se añadió un nuevo tipo, Hada, algo que no había ocurrido desde la segunda generación y que, por fin, reducía la efectividad de los dragones en batalla, a la vez que cambiaba criaturas que conocíamos desde hace tiempo. También se dio más visibilidad a los IVs e EVs de los Pokémon y se introdujeron Megaevoluciones que los hacían más potentes en batalla.

> **“Nos llevó mucho tiempo hacer todos los cambios necesarios para cada mercado”**
> Junichi Masuda

El caso es que, de un modo u otro, *Pokémon* llegó a muchísima gente y esa aproximación multifacética fue algo que siempre ha mantenido durante los años. El desarrollo de videojuegos llevará sus años, pero cuando hay un anime con nuevos episodios y un juego de cartas para coleccionar, junto a juguetes y eventos varios para cubrir los huecos entre generación y generación, es fácil ver por qué siempre hay algo sobre *Pokémon* en cada momento. "Tenemos a varios empleados en multitud de cosas diferentes y siempre pensamos en ellos al desarrollar los juegos", comenta Masuda. "Realmente queremos pensar en cómo crear más allá del juego y en enriquecerlo una vez hecho. En el juego de cartas, tenemos Creatures Inc. trabajando en exclusiva y hablamos con ellos a menudo sobre cómo mejorar su juego y cómo los nuevos Pokémon que creamos nosotros pueden adaptarse a sus planes". Masuda no tiene problema en profundizar en las dificultades de todo esto, sobre todo porque alterar el juego es algo muy complicado. "Mientras hacemos los juegos, hacemos que los equipos tras las cartas y la serie de animación los vayan jugando para que sepan lo que está por venir y se preparen lo mejor posible", añade Sugimori. "Estamos creando los personajes y los mundos todos juntos, por lo que deben mantener una coherencia en todas sus manifestaciones."

Tal y como esperaban, las secuelas de *Rojo y Azul* llegaron rápidamente, pero no antes de que Game freak pudiera establecer una de las costumbres que ha mantenido casi siempre con los lanzamientos de la saga: la tercera entrega que complementara las dos anteriores. Originalmente, esto dio como resultado *Amarillo* (o la *Edición Especial Pikachu*, por usar su nombre completo), que establecía un puente entre *Rojo y Azul* y rehacía algunos apartados para acercarse más al anime. *Cristal*, *Esmeralda* y *Platino* tuvieron roles parecidos en sus respectivas generaciones. Y ahí cambiaron las cosas: *Blanco y Negro* no tuvieron en cuenta los cambios de nombre (quizá porque nadie hubiera comprado *Pokémon Gris*) e hicieron unas secuelas directas. A su vez, pese a que los rumores apuntaban a que *X e Y* iban a cerrar su etapa con una *Z*, todos los acontecimientos surgidos en torno al Pokémon legendario Zygarde terminaron llevándose a la séptima generación que acaba de llegar al mercado, a *Sol y Luna*. ▶

Nuevo Amanecer

Un nuevo Pokémon ha aparecido en el horizonte...

***Pokémon Sol y Luna* ya están en el mercado y se han coronado como los juegos más vendidos, de lanzamiento, en toda la historia de Nintendo en Europa. Todo el mundo coincide en que son los mejores en mucho, mucho tiempo, algo que ya se dijo con *X e Y*, pero que parece volver a ser cierto. Hay más criaturas, nuevas habilidades muy particulares, unos gráficos de aúpa, una historia relevante, secundarios molones y formas de Alola, esto es, reinterpretaciones de criaturas clásicas. Imprescindible para los fans, por supuesto.**





La Ciencia de Pokémon

Criar al Pokémon perfecto implica una miríada de factores que hay que tener en cuenta y que solo dominan los auténticos maestros



IVs

Los valores individuales (o Individual Values en inglés) son estadísticas ocultas que afectan a un Pokémon. Se generan aleatoriamente al capturar a una criatura, pero se pueden manipular fácilmente mediante la cría, pues cada padre pasa una parte de sus IV a su prole. Así, cada nueva generación es más fuerte que la anterior. Pese a que esto consume mucho tiempo, es la mejor forma de tener al monstruo definitivo.

Naturalezas

A la vez que crías para conseguir IVs perfectos, debes asegurarte de que la naturaleza de la criatura con dichos números es ventajosa. De nada sirve tener un Alakazam con naturaleza Firme que sube el ataque y baja el ataque especial si este es su punto fuerte. Una naturaleza adecuada suma un 10% de beneficio a la estadística que mejora, a la vez que resta dicho porcentaje de la que se perjudica. También hay naturalezas neutras que no afectan a ninguna estadística, pero nadie las prefiere.



EVs

Los valores de esfuerzo, o Effort Values en inglés, es el valor que se suma al derrotar a distintos tipos de enemigos. Cada oponente Pokémon suma uno o más puntos a una estadística, con cada cuatro de ellos sumando un punto a una estadística hasta llegar a nivel 100. Hay un límite, sin embargo, de 510 entre las seis estadísticas, limitado a 255 por cada una de ellas. Es una forma importante de reforzar un aspecto de tu Pokémon.

Movimientos

Aunque a vez no se valoren los ataques al criar criaturas, realmente son importante. Algunos ataques solo se aprenden juntando a dos criaturas concretas, de ahí que se puedan tejer parentescos extraños con tal de conseguir un ataque muy especial. Por supuesto, se puede confiar también en los tutores de movimientos y en las MT de toda la vida para conseguir buenos resultados. Pero, puestos a hacer malabarismos genéticos, mejor meterse de cabeza en este mundillo, ¿no?



Habilidades

Todos los Pokémon tienen entre una y tres habilidades pasivas que afectan al combate, por lo que conseguir la adecuada para elaborar estrategias avanzadas es algo muy importante. Aunque a veces las diferencias entre una u otra dan muy igual, en combates dobles y en criaturas muy específicas, tener una habilidad o, en algunos casos, tener la habilidad oculta es un aspecto fundamental de su crianza.

Objetos

Otro aspecto a considerar es qué objeto debe llevar tu Pokémon en combate. Normalmente, estos están pensados para reforzar un tipo de ataque, recuperar vida, dañar al oponente de alguna manera o activar un poder especial (sea un Poder Z o una megaevolución); pero también hay objetos como la Tarjeta Roja que cambian a la criatura que te ataque por otro, creando así una dinámica muy especial en los combates más competitivos. No es cuestión de equiparse una baya y fuera, vaya.



Equipo equilibrado

Por supuesto, no basta con tener un Pokémon perfecto en tu equipo. Si quieres ser "el mejor que habrá jamás", necesitas seis criaturas con todo lo de arriba controlado al milímetro y que se complementen entre sí lo mejor posible. Esto es importante en las batallas individuales, pero todavía más importante en los combates por equipo. Tener ataques especiales, físicos, de cambio de estado y de refuerzo es un primer paso.

> **"Si añadiéramos 300 criaturas o más de golpe, ya sería demasiado"**
> Ken Sugimori

Cada juego, pese a seguir basados en la estructura esteblecida por *Rojo y Azul*, han ido mejorando su calidad considerablemente y respetan más el tiempo de los jugadores, algo que los más veteranos valoran muchísimo. "Echo la vista atrás con mucha nostalgia, claro, pero rejugarlos es duro", comenta Merrick sobre el factor de 'rejugabilidad' de la saga. "Muy a menudo, cuando vuelvo a jugarlos, me doy cuenta de todas las convenciones actuales de las que carecen, y me acaban pareciendo un leñazo. *Pokémon Rojo, Azul y Amarillo* no indican para nada qué efectos tiene cada ataque, motivo por el cual necesitabas una guía. Por esa razón, siempre acabo preguntándome cómo éramos capaces de jugar a esto. Claro está que, cuando sigo con la partida, todo esto se me olvida y disfruto como un enano igual".

Incluso así, ya no es cuestión solo de pequeñas cosas, sino también de que cada generación aumenta el número de criaturas y eso supone un mayor desequilibrio estratégico. "La razón por la que solo hay en torno a 100 Pokémon por juego no es porque no tengamos ideas suficientes, sobre todo teniendo en cuenta a la gente nueva que llega cada vez, pues todo el mundo tiene ideas únicas", comenta Sugimori. "Establecemos este número para limitar el proyecto. Además, si sumáramos 300 nuevos monstruos, sería demasiado y tendríamos problemas equilibrando el conjunto y las batallas". Es el mismo problema cuando se piensa en introducir nuevos tipos, de ahí que solo haya tres nuevos tras 20 años de juegos. "Al añadir incluso más tipos, el juego se vuelve más complicado, y, de nuevo, tenemos que revisar todavía más el equilibrio de las batallas. Con nuevos movimientos, las combinaciones son casi infinitas. Si podemos resolver ese problema, siempre podemos sumar más tipos. No es imposible, solo costoso".

Al haber seguido la saga casi desde el principio y al estar cada vez más unido a ella gracias a su trabajo



» [Game Boy] Todo el mundo le ha puesto algún nombre estúpido a su rival en un juego de Pokémon.





» [Game Boy Color] Game Freak redibujó los sprites de las criaturas en *Amarillo* para que se parecieran más al anime y a su arte conceptual.

en Serebii.net, Merrick está en una posición única para hablar de la importancia de la serie y su evolución a lo largo de los años. Al fin y al cabo, ha dedicado casi todos los días de su vida adulta a trabajar con ella, sobre todo si tenemos en cuenta que todo empezó como el proyecto de un fan. "A veces, solo trabajo cinco horas. Otra veces, parece que llevo 155 horas en el tajo", comenta entre risas. "Todo depende de lo que ocurra con los juegos. A medida que pasa el tiempo, no solo me he dedicado a mejorar la calidad de la web, sino que cada vez hay más contenido sobre *Pokémon*. Hace años, había momentos en los que no tenía nada que hacer. Mi política siempre ha sido no estar más de un día sin actualizar, algo que fue complicado en el pasado. Ahora, en cambio, rara vez me pasa eso. Desde 2015, he escrito 331 de 365 oportunidades que he tenido, y en los días que no escribía, era porque estaba ocupado con otra cuestión para la web".

Hay tanto bueno que decir sobre *Pokémon* que nos entristece que haya personas con un punto de vista negativo basado solo en los materiales promocionales coloristas y los dibujos animados que coparon la conversación sobre la saga en sus primeros momentos, mucho antes de que se convirtiera en un videojuego de tomo y lomo con muchas capas de profundidad. "La gente piensa que *Pokémon* es un juego para niños, y no podrían estar más equivocados", comenta Sugimori. Estamos de acuerdo con él. Si se mira más allá de la presentación y se profundiza en el valor estratégico de cada criatura, combate y componente del juego, verás un RPG que merece muchísimo más respeto del que normalmente se le da. Aunque es difícil convencer a algunos de estos méritos, los que hace años que tienen un asiento en el Pokémon Express han demostrado ser un grupo variado y sano de todas las edades y grupos sociales. No hay más que ver lo conseguido por *Pokémon Go*, que reunió a toda clase de personas con las criaturas de bolsillo. "La comunidad de *Pokémon* es mi favorita, de calle", sentencia Merrick. "Al margen de algunos elementos en ella, es una de las más amistosas que existen. La gente se ayuda y juega unida. El diseño de los juegos ha equilibrado colaboración y combate, y así sigue siendo desde hace años. Ya existen personas que han nacido de padres que se conocieron jugando a *Pokémon*, y eso es algo que casi me cuesta creer todavía.

Y termina: "Su impacto en los años 90 fue inmenso. Estaba en todas partes y todo el mundo los jugaba. Honestamente, nunca he visto nada remotamente parecido después. Ahora, *Go* ha conseguido que se vuelva a repetir ese fenómeno y *Pokémon* vuelve a estar en todas partes. ¿Pasará de nuevo con otra cosa? A saber. La industria es mucho más volátil a día de hoy y está saturadísima. *Yo-kai Watch*, aunque ha sido un exitazo en Japón recientemente, ya no lo es tanto, y no ha funcionado igual en Occidente. No estoy seguro de si volveremos a ver una franquicia tan permeable y con facetas tan variadas como *Pokémon*."

Mil gracias a Kalpesh Tailor y Emma Bunce de Nintendo por hacer este artículo posible.



Soluciones: 1.Grimer 2.Magmar 3.Snorlax 4.Articuno 5.Mew



El revientacráneos de Sega trasciende su etiqueta de 'clásico' para alcanzar el título de 'obra maestra'. Luke Albigés habla con uno de los creadores del juego para averiguar más sobre este yo-contra-el-barrio lateral que puso patas arriba el género.

Hay pocos conceptos más puros y básicos en un videojuego que un juego de lucha de scroll lateral. Caminas, normalmente de izquierda a derecha, y todo con lo que puedes interactuar es una procesión de punks apareciendo desde el otro lado de la pantalla y una buena cantidad de contenedores que se pueden romper y que contienen desde armas al menú del día. Puedes pasarle un mando a alguien que no haya ni siquiera *visto* un videojuego antes y en un minuto lo entiende. Eso es lo que hizo que se catapultara la popularidad de los recreativos en los ochenta, con *attract modes* que te enseñaban literalmente todo lo que tenías que saber de un juego en el tiempo que tardabas en recoger tu mandíbula y rascarte los bolsillos en busca de una moneda. De *Kung Fu Master* a *Renegade* o *Double Dragon*, estos juegos fueron muy populares, llegando a su cima con Capcom desplegando todo el poderío de su nueva tecnología CPS para apoderarse del género con su seminal *Final Fight*.



» [Mega Drive] Max es una bestia con una tubería a mano. Es el único personaje que golpea a su espalda.

Aunque ese es el contexto en el que nació la serie *Streets Of Rage* (el original era una respuesta más o menos directa al port exclusivo de *Final Fight* para SNES), eso solo explica *por qué* la serie existe, y no es más que sentido común empresarial: oler el dinero y tirar en esa dirección. Si la imitación es la forma más sincera de elogio, Haggar se debió de ruborizar cuando *Streets Of Rage* fue editado en 1991. El juego original, aunque sólido, no era más que un juego de lucha con scroll lateral y muy poco que añadir al género, aunque tenía su personalidad. Buena parte de ella venía del compositor Yuzo Koshiro, cuyo trabajo en la serie se tiende a considerar como una de las mejores bandas sonoras de videojuegos de todos los tiempos: sus palpitantes ritmos house



■ *Streets Of Rage II* es el único juego de la serie que no tiene finales múltiples. En el original era posible sustituir a Mr X como jefe del sindicato después de derrotarle (y a tu compañero en el cooperativo), mientras que en *Streets Of Rage 3*, la dificultad y rutas afectanban al final que se acababa consiguiendo.

HAY PARA TODOS

Os hemos preguntado cuál era vuestro personaje favorito y estas han sido vuestras respuestas…



LOS DATOS

» COMPAÑÍA: SEGA
» DESARROLLADOR: SEGA/ANCIENT
» LANZAMIENTO: 1992
» PLATAF.: MEGA DRIVE
» GÉNERO: BEAT'EM-UP CON SCROLL LATERAL

PÓKER DE ASNOS

Estos cuatro fantásticos quieren acabar con el imperio de Mr. X a leche limpia.

MAX

DIFICULTAD: MEDIA

■ Decir que Max golpea fuerte es como decir que el sol está un poco caliente. Es un tanque andante, y posee los tres movimientos más poderosos del juego. Por desgracia, eso afecta a su movilidad, y un jugador principiante puede tener problemas con su lentitud. Puedes compensarlo usando a menudo su barrido, que sí hace que cubra mucho espacio rápidamente (y también lo hace casi invulnerable). Si quieres que esos necios sufran todo el peso de la justicia, Max es tu hombre.



AXEL

DIFICULTAD: FÁCIL

■ Sin duda, el personaje más accesible de todos los disponibles: solo su sencillo Grand Upper (adelante, adelante y ataque) ya es muy potente: este golpe hace daño, hace a Axel invulnerable momentáneamente y deja fritos a los enemigos, lo que lo convierte en un golpe perfecto tanto de ataque como de defensa. Ignora el salto: Axel no necesita despegarse del suelo para hacer daño. Si quieres pasarte el juego complicándote la vida lo menos posible, Axel es tu mejor opción.



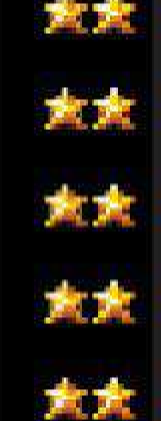


BLAZE

DIFICULTAD: FÁCIL

■ Como se puede ver con sus habilidades, Blaze es la típica luchadora equilibrada: ni grandes puntos fuertes ni debilidades especiales. Su set de movimientos es bueno y aunque en teoría son iguales, la velocidad de los golpes de Blaze es algo mayor que la de Axel, lo que está muy bien si buscas agilidad pero no te apetece tener la fragilidad de Skate. Su agarre con patada es estupendo para deshacerse de los enemigos, pero hay que recordar que te costará algo de salud, así que no abuses.





★★ POWER
★★ TECHNIQUE
★★ SPEED
★★ JUMP
★★ STAMINA

SKATE

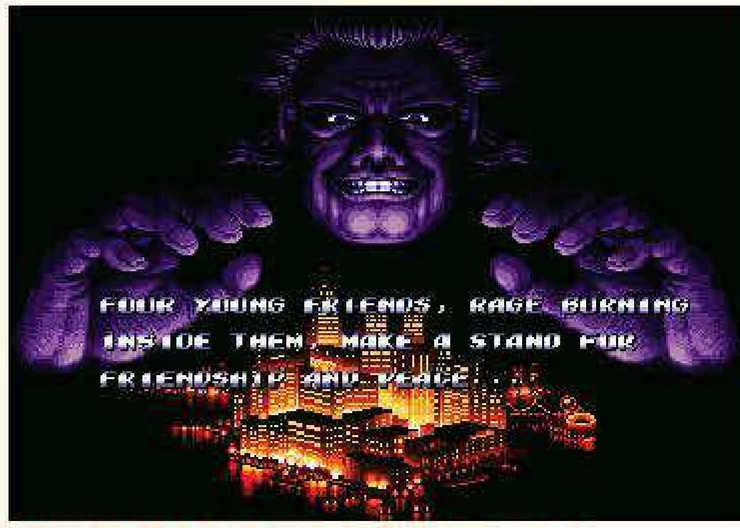
DIFICULTAD: DIFÍCIL

■ Por mucho que sea el más ágil moviéndose por la pantalla, los ataques de Skate solo hacen a los villanos algo más de daño que si les gritara insultos. Tiene unos cuantos movimientos más que decentes, a pesar de todo (el ataque por la espalda es tan cómico como efectivo). Si pulsas salto y ataque a la vez verás una especie de versión propia de la patada de Blaze con la que no perderás energía. Es un buen personaje en manos de jugadores expertos, pero un novato puede sufrir con él.





★ POWER
★★ TECHNIQUE
★★★ SPEED
★★★ JUMP
★ STAMINA



» [Mega Drive] Sí: Axel y Blaze deberían haberse asegurado de que Mr X estaba realmente muerto al final del primer juego.

▶ aprovechaban al máximo el chip de sonido de la Mega Drive y eran el complemento perfecto para la acción incesante y con brillos de neón de los juegos. Ofrecía bien poco en términos de mecánica, pero su soberbio diseño audiovisual dio a *Streets Of Rage* la posibilidad de soltar unas cuantas bofetadas a *Final Fight*, y a los dueños de una Mega Drive les brindó una exclusiva de campeonato. El éxito de crítica y público hizo que Sega tirara de nuevo de ese sentido común comercial que tan bien les había funcionado y pusiera en marcha una secuela rápidamente, con la intención de llevar a *Streets Of Rage* al siguiente nivel, lo que implicaba traer sangre nueva para crear algo realmente especial.

Después de crear MNM Software queríamos trabajar con compañías grandes para ir prosperando en el negocio," recuerda el diseñador de *Streets Of Rage II* Mikito Ichikawa. "Por entonces, Yuzo Koshiro trabajaba con Sega, así que le pedí que me presentara al director del departamento de desarrollo." MNM ayudaría a Ancient a planificar el juego y a diseñar la secuela, y también echó una mano con el audio, igual que lo había hecho con los ports de 8 bits del original, así como con otros títulos notables como *Batman Returns* y la estupenda versión Game Gear de *Shinobi*. Ichikawa, que no había estado involucrado en el diseño del *Streets Of Rage* original no parece tener demasiado cariño por el primer juego. Lo describe como "un clon de *Final Fight*", algo que nos sorprende (aunque lo fuera). Pero quizás eso es lo que necesitaba Sega en aquel momento: alguien que viera qué estaban tratando de emular y que ofreciera sugerencias que les permitieran expandir la secuela más allá de su sólido (pero poco original) precedente.



» [Mega Drive] A pesar de que su salto es el más corto, la patada voladora de Max es un golpe estupendo.



EL SONIDO DE LAS CALLES

Jamie Crook, de Data Discs, nos habla de la BSO del juego y de su reedición en vinilo



¿Cómo se implicó Yuzo Koshiro en el proceso de llevar la mítica banda sonora de *Streets Of Rage II* a vinilo?
Koshiro-san se implicó desde el principio. Para empezar, no habríamos conseguido la licencia sin su ayuda. Acordamos reeditar la trilogía completa a principios de 2015 y comenzó a trabajar en *Streets Of Rage* inmediatamente. Tanto para *SOR* como *SORII* nos cedió los archivos originales NEC PC-88 para que los usáramos. Los combinó con capturas de Mega Drive. Para *SORII*, este proceso fue extremadamente complejo: usamos dos Mega Drive japonesas diferentes (con distintas placas base) y los archivos NEC PC-88. Seleccionamos la mejor fuente para cada tema, basado en cómo de accesible era para masterizar y cuál quedaría mejor en su paso a vinilo. En términos generales, los archivos PC-88 eran mejores para temas con muchos bajos, mientras que los procedentes de MD era mejores con frecuencias altas, o en temas que usaran el peculiar 'ruido' propio del chip de sonido de la Mega Drive YM2612 (muchos de los detalles de audio de *SORII* vienen de cómo los archivos son procesados por la propia consola). Hubo un par de temas más complicados, y acudimos a Koshiro-san para pedirle ciertos ajustes en los archivos PC-88, sobre todo para resolver temas de mezclas o frecuencias. Al final produjimos unas veinte versiones masterizadas distintas de *SORII*, con diferentes compresiones de los archivos, antes de decidirnos por una selección final, que enviamos a Koshiro-san para que diera su aprobación.

¿A qué otros trabajos de Koshiro os gustaría darle un tratamiento similar?
Sin duda hay unos cuantos que podrían beneficiarse de un tratamiento similar, y ahora vamos a trabajar con él de nuevo de cara a *Streets of Rage 3*.

¿Qué crees que hace tan buena a esta banda sonora?
La música de *SORII* es producto de un individuo cuya creatividad recibió el espacio necesario para experimentar. Pudo desarrollar métodos muy ingeniosos para dibujar sonidos con un hardware extremadamente restrictivo, lo que dio como fruto algo realmente especial. *SORII* es producto de la fascinación de un hombre por la música de baile occidental (algo muy raro en Japón por entonces), filtrado por la perspectriva oriental y todo ello pasado por el chip de sonido YM2612. Es uno de los grandes logros de la era de los 16 bits.

¿Te sorprendió lo bien que aguanta esta música el paso del tiempo?
No del todo. Para la mayoría de la gente, creo que la música de Koshiro es tan memorable como el propio juego. Hemos escuchado las bandas sonoras de *SOR* durante años. De hecho, recuerdo que hace diez años ya hablé con mi hermano sobre la posibilidad de prensar las tres BSO de *SOR* en vinilo. Es tan adecuado para el formato que me extraña que nadie lo hiciera antes.

¿Tienes algún recuerdo especial del propio juego?
Muchos como para mencionarlos todos. Ha sido uno de mis favoritos desde que me regalaron una copia en Navidad, alrededor de 1993. Recuerdo que hace ocho años, un amigo y yo pasamos una semana intentándonos pasar *SORII* en el modo oculto 'Mania'. Fue glorioso cuando finalmente derrotamos a Mr X. Hubo hasta abrazos.

¿Por qué crees que *Streets Of Rage II* sigue siendo tan recordado entre los jugadores?
Creo que es un ejemplo clásico de juego perfecto a todos los niveles. Es tan sencillo como eso.

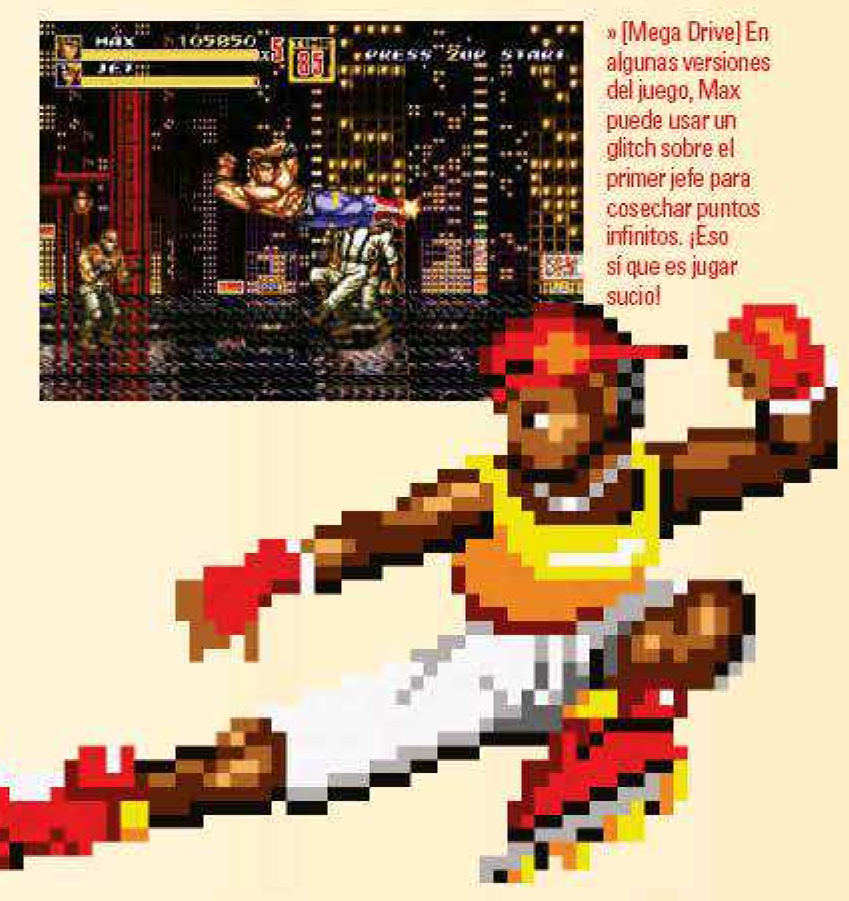
> "AYANO KOSHIRO ERA UNA DISEÑADORA CON MUCHO TALENTO. LA VELOCIDAD A LA QUE DIBUJABA ERA INCREÍBLEMENTE RÁPIDA"
> Mikito Ichikawa

"Yo estaba involucrado principalmente en el diseño del juego, más en decisiones generales que en los detalles. Creo que el desarrollo solo nos llevó un año," dice Ichikawa cuando le preguntamos sobre el tamaño del equipo y la duración del proyecto, aunque hay una razón distinta y algo trágica que va más allá de la organización del trabajo. "A mitad de desarrollo se me diagnosticó una enfermedad muy grave y no recuerdo los detalles con claridad," explica. En una entrevista con GDRI, contaba con más detalle que en verano de 1992 los doctores le dieron 18 meses de vida: un año después no podía salir de la cama y pesaba solo 36 kilos de peso, aunque consiguió recuperarse milagrosamente a principios de 1995. Una historia increíble y afortunada: durante su enfermedad MNM cerró, pero luego resurgió como Mindware, centrándose en juegos de pinball y en títulos muy interesantes y originales, lo que explica el desdén de Ichikawa al calificar de 'clon' al *Streets Of Rage* original.

Todas las mejoras que el equipo implementó en el primer *Streets Of Rage* convertirían a su secuela en un juego de lucha único, más allá de otra explotación de las calles de Metro City. Sega sabía que el equipo necesitaría más apoyo si quería replicar el éxito e impacto de su precedente. "Las ventas del *Streets Of Rage* original eran tan buenas que Sega decidió invertir más en *Streets Of Rage II* y nos proveyó de una ROM de 16MB," dice Ichikawa, explicando cómo los sprites podían ser mucho más grandes y detallados que en el primer juego, por no mencionar que estaban mucho mejor animados. "Además, Ayano Koshiro era una diseñadora con mucho talento: la velocidad a la que dibujaba era increíblemente rápida." Esa es la principal diferencia entre los dos juegos: sprites enormes y llenos de colorido se mueven con suavidad y con un propósito, lo que da personalidad a los protagonistas, algo que no estaba tan acentuado en el juego original. Y esto viene respaldado por un diseño creativo y vibrante de los nuevos niveles, y aunque cosas como la fábrica, el barco y la mansión se percibían como versiones evolucionadas de las viejas fases del juego (y de sus muchos imitadores), hay una gran imaginación presente en niveles como el parque de atracciones o el estadio de béisbol que los hace incomparables a su precedente, y cuyas sorpresas llevan al juego mucho más allá.



» [Mega Drive] En algunas versiones del juego, Max puede usar un glitch sobre el primer jefe para cosechar puntos infinitos. ¡Eso sí que es jugar sucio!



RAGE AGAINST THE (OLD) MACHINES

Cómo son las versiones de 8 bits comparadas con la de Mega Drive.

Es justo decir que los ports a sistemas más antiguos de Sega arrojaron resultados muy superiores a los ports del juego original. No son idénticos (nadie podía esperar de forma realista que lo fueran) pero ambos exprimieron los sistemas a fondo mientras permanecían fieles al espíritu del juego original. El audio es especialmente destacable, ya que la apabullante banda sonora de Yuzo Koshiro pierde sorprendentemente poco con las translaciones. Y los gráficos conservan el espíritu de la versión grande pese a las limitaciones. La mecánica es algo menos precisa, es más fácil de trampear y Max no aparece en ninguna de las dos versiones. Veamos con más detalle las diferencias.



MASTER SYSTEM

Aunque sea un port impresionante, el espacio de juego amplio y los sprites pequeños y con menos detalle hacen que la acción decaiga en algunas ocasiones. El nivel 2 conserva los motoristas pero el puente desaparece y es sustituido por una calle, en una especie de versión de la arena del nivel 4 de Mega Drive. El nivel 3 es nuevo: la acción se mueve al techo de un tren antes de llegar a los muelles para enfrentarnos a Jet. El Barco y la Fábrica son similares, mientras que el 6 es un ascensor camino de la batalla final. Una pena que no haya multijugador.



GAME GEAR

No hay espacio en la pantalla para barras de energía y nombres de los enemigos, pero es sorprendente lo bien que la mecánica está llevada a la portátil. Dicho eso, se pierden niveles (el puente, el estadio y la costa desaparecen, y el parque de atracciones se parte en dos, la segunda mitad con un jefe que parece Predator). La fábrica es distinta, con molestos robots explosivos y peligros que la convierten en una fase muy dura, por lo que la reducción de jefes en el ascensor se agradece. Hay multijugador, cable mediante.



» [Mega Drive] Si hay vida extra en la pantalla a la que no llegas, quizás te convenga sacrificar algo de la que te quede de vida con un golpe especial para alcanzarla.

> "Yuzo jugó muchísimo a Streets Of Rage II, de ahí el brillante equilibrio entre la música y el desarrollo del juego"
>
> Mikito Ichikawa

Todas estas mejoras visuales fueron acompañadas con el regreso de Yuzo Koshiro (hermano de Ayano Koshiro y amigo de la infancia de Mikito Ichikawa) y otra banda sonora gloriosa, de nuevo desbordando una variedad impresionante, desde las intensas melodías de enfrentamiento con los jefes al memorable tema de créditos finales, que no se nos va a ir de la cabeza durante semanas ahora que lo hemos mencionado. "Yuzo jugó muchísimo a *Streets Of Rage II*, de ahí el brillante equilibrio entre la música y el desarrollo del juego," nos cuenta Ichikawa, lo que explica por qué cada tema encaja tan bien con su nivel y el ritmo de la banda sonora complementa siempre perfectamente la acción. Algunos temas eran versiones remezcladas de otros similares del juego original, y aunque tendremos que preguntarle al propio Yuzo Koshiro (algo que planeamos hacer en un futuro cercano) para que nos lo clarifique de forma definitiva, Ichikawa tiene alguna idea acerca de por qué el compositor recurrió a su antiguo material en busca de inspiración. "Creo que a Yuzo le gusta complacer a la gente, quizás quería complacer a los fans," sugiere.



» [Mega Drive] Los carteles del decorado son alucinantes: 'Do! BASE BALL!' se lee en en el mejor de todos.

La presentación no era lo único que iba a recibir una mejora, y eso está claro desde el momento en que cogías el mando para jugar a *Streets Of Rage II*. Para empezar, cuando presionas el botón A para ver qué pasa, no vas a ver un caricaturesco movimiento lateral por todo el nivel que acaba con un coche de policía bañando la zona en napalm (perdiendo además tu única 'magia' en el proceso, aunque a cambio recibas unas cuantas risas si lo haces en un almacén o en un barco). Aquí ese sigue siendo el Botón del Pánico, pero se emplea de forma más interesante y pendiente de las habilidades de cada personaje. Como en *Final Fight*, el botón A desata un golpe especial del luchador que, durante su ejecución, se vuelve invulnerable, lo que permite escapar de encerronas con un golpe poderoso y con un pequeño coste de salud. Además, cada personaje tiene una variante direccional que funciona de forma distinta. El de Axel es una larga ráfaga que viene bien para liquidar jefes solitarios, mientras que el golpe de Max le permite cubrir grandes distancias en poco tiempo y arrasando con todo lo que se encuentre. Por encima de eso (y de otras mejoras del combate,

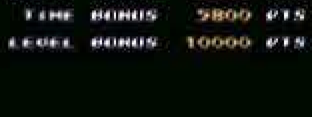
¿QUÉ HAY EN LA BASURA?

Los regalitos que te puedes encontrar hurgando en cubos y rompiendo cajas.

¿SABÍAS QUE...?

■ Es interesante que el orden en el que aparecen los personajes en pantalla es también el orden del tiempo mínimo en el que pueden acabar la partida. El récord de Max en Normal es 25:24, que hace poco consiguió el estadounidense galedog. Axel marca 28:38, con Blaze justo detrás con 29:58 (records también de galedog). Con Skate nadie quiere jugar.









LINGOTES DE ORO

■ Esto es bastante tonto. Eso sí, si tienes la suficiente suerte como para encontrar oro rompiendo cajas, barriles y cubos de basura, te mereces una puntuación alta... digamos 5.000 puntos extra. Suena bien, ¿no?

CUCHILLO

■ Puede parecer bueno que aparezcan esos renacuajos llamados Al corriendo a derecha e izquierda blandiendo el cuchillo y liquidando todo lo que encuentran a su paso, pero en realidad, el cuchillo es la peor arma cuerpo a cuerpo. Úsalo solo para lanzarlo (con B+C), lo que también impide que lo cojan los enemigos.

TUBERÍA

■ Gran daño, buen alcance e incluso golpea a los enemigos a la espalda cuando la usa Max. Solo por el alcance extra ya vale la pena, pero también está el hecho de dejar atontados a los enemigos y dar tiempo para tomar aliento.

1-UP

■ El más raro de todos los objetos, esta manifestación física del concepto de vida garantiza un intento extra, evitándote continuar la partida (algo que resetea tu puntuación). Aunque son muy raras, hay tres encuentros con ellas garantizados, como descubrirás en este reportaje.

BOLSA DE DINERO

■ Si pensaste que dejar tirada una comida familiar era un desperdicio, ¿qué tal bolsas llenas y con el signo del dólar? Esta ciudad es un sindiós. Esta bolsa te da 1.000 puntos, y la animación al recogerla puede evitar daños de los enemigos en alguna que otra ocasión.



POLLO

■ Según los videojuegos, solo hay algo que sepa mejor que el pollo, y es el pollo en la basura. Comerte esta pieza completa en un segundo te hará recuperar toda la energía. O la de tu compañero en la partida, que por supuesto te lo robará cuando más falta te haga.



MANZANA

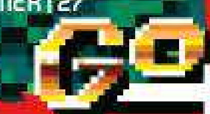
■ Esta pieza de fruta tiene un aspecto sorprendentemente fresco, considerando que alguien la ha tirado a la basura. Qué demonios. Zámpatela y tendrás una leve recuperación de energía (sobre el 25 por ciento) y un leve descenso de autoestima.

KUNAI

■ Otra versión del cuchillo. Es decir, que no te molestes en desviarte de tu camino para cogerlo salvo que lo necesites para rematar a alguien que está al otro lado de la pantalla. Bastante horrible y, por suerte, bastante escasos.

ESPADA

■ Una versión aún mejor de la tubería, pero mucho menos común. Es fácilmente la mejor arma del juego, así que consérvala todo lo que puedas (suéltala tres veces y desaparecerá) ¡Mantén al tanto a tu compañero!



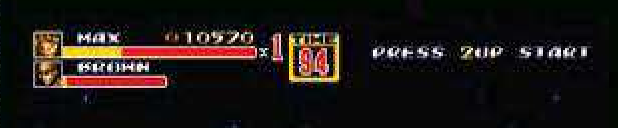
GUÍA DE SUPERVIVENCIA

Consejos expertos para alcanzar y vencer a Mr X de la forma más eficiente.



TRES VIDAS EXTRA

■ Escondidas en los primeros niveles hay tres vidas extras que claramente te facilitarán las cosas. La primera está en la primera pantalla, abajo a la izquierda. La segunda arriba a la izquierda después del camión de la fase 2. Y otra tras el fondo de Alien House, después de luchar con Vehelits.



CAYENDO CON GRACIA

■ Cuando un enemigo te lance, puedes pulsar salto y dirección arriba para caer de pie y sin recibir daño. Esto solo funciona con lanzamientos limpios como los de Signal y Barbon, no con slams o suplex, que tienes que seguir esquivando (o sufrirlos) de la forma habitual.



¡EH, ESO ES TRAMPA!

■ En el menú del título, pulsa A y B en el segundo mando y pulsa Start en el primero para entrar en las opciones. Esto desbloqueará los niveles de dificultad Very Easy y Mania, donde puedes acumular hasta nueve vidas y empezar en cualquier nivel (perfecto para practicar aquellos que te dan problemas).

C-C-C-COMBO BREAKER!

■ Machacar botones es para palurdos. Hazlo con el timing correcto y tu vida será mucho más sencilla. Mejor que acabar tu combo de golpes con uno normal, detén el ataque. Muchos enemigos se quedarán atontados el suficiente tiempo para que empieces un nuevo combo. Repite hasta la muerte.



FUEGO AMIGO

■ Los adictos a las altas puntuaciones deberán llevar cuidado con las caídas de unos enemigos sobre otros. Aunque hagas más daño, de esa forma no se puntúa, dejando de ganar unos valiosos puntos que puedes rascar noqueando a cada enemigo por separado.



ALTOS PUNTOS

■ Además de los esbirros y jefes habituales con sus nombres propios, te encontrarás ocasionalmente enemigos con nombres únicos. Atento a esos: cada uno vale 10.000 puntos y algunos pueden huir. Hay, al menos, uno en cada nivel, con la excepción de la quinta fase.



¡SOY INVENCIBLE!

■ Muchas animaciones tienen un número limitado de frames en los que el personaje es inmune, y esto se aplica tanto a los personajes como a los enemigos, especialmente los jefes. Sucede tanto con los ataques como al coger objetos o incorporarse.

MAX POINTS

■ El truco para puntuar alto con Max es el Atomic Drop, que se consigue agarrando a un enemigo por detrás, saltando y pulsando ataque. En el lanzamiento, machacar el botón de ataque suma puntos extra. Cuando aprendas a hacerlo liderarás las puntuaciones.

▶ lo que incluye movimientos individuales y opciones de llaves y lanzamientos), hay movimientos que se ejecutan con doble toque en una dirección más B: el gancho de Axel es quizás el más conocido por lo efectivo y por lo que se puede llegar a abusar de él, pero la versión de cada personaje de este ataque especial es muy efectiva si se usa en la situación propicia. Es solo que 'la situación propicia' para el gancho de Alex es 'cuando haya algún enemigo en pantalla'. Seguro que los jugadores de Ken en *Street Fighter II* y sucesivos saben de qué hablamos.

En una fase temprana del desarrollo ya estábamos convencidos de que *Street Fighter* sería popular, por lo que pensamos que si añadíamos golpes especiales estilo *Street Fighter* a *Streets Of Rage*, el ritmo del juego mejoraría," razona Ichikawa acerca de las novedades en el arsenal de combate y en la redefinición del sistema de lucha por completo. "Nos concentramos sobre todo en el ritmo del juego y en ajustar el *timing* entre personajes, haciendo equilibrios entre la importancia de las luchas uno contra uno y los enfrentamientos con muchos enemigos." Los nuevos movimientos encajan en esta filosofía perfectamente, dando a los jugadores las herramientas para gestionar todo tipo de situaciones, ya que tendrían la habilidad para ello. El golpe de Axel con el botón A puede ser muy poderoso, pero usarlo cuando hay muchos enemigos cerca es contraproducente, ya que el jugador se puede encontrar con un castigo por la espalda, y del mismo modo los golpes de barrido que afectan a un área completa no son buena decisión para enfrentarse a jefes grandes, a los que hay que atacar con golpes más pensados para enemigos individuales. Todo ello encaja dando una profundidad



» [Mega Drive] Las peleas en ascensores son un clásico del género...¡Y *Streets Of Rage II* tiene nada menos que tres!

» [Mega Drive] El modo competitivo para dos jugadores es un poco chorra, pero divertido en pequeñas dosis.

al combate que, sencillamente, no existía en el juego original, ni siquiera en sus coetáneos: de hecho, hay en estos combates más variedad y ritmo que en el mismísimo *Final Fight*, aunque las discusiones acerca de cuál es mejor de los dos prosiguen hasta hoy.

Bueno, al menos en lo que respecta a la versión arcade. Cuando finalmente llegó, el port para SNES de Capcom del juego que definió el género no era el palizón que Sega había temido y que Nintendo aguardaba esperanzada. Los gráficos se vieron afectados por la caída de potencia, y tanto el juego cooperativo como un personaje jugable y uno de los niveles del juego tuvieron que desaparecer para que el juego cupiera en el cartucho. Aunque seguía siendo un *buen* juego, Sega no tenía mucho que temer con su propia versión de la saga en *Streets Of Rage II*, una de las mejores secuelas de todos los tiempos. De forma significativa, el port de Mega-CD de *Final Fight* acabó siendo la versión de la recreativa que todo el mundo esperaba, y aunque en teoría debía haber disparado las ventas del periférico de disco para Mega Drive, esa recepción se vio ensombrecida por la popularidad de la propia creación de Sega para la versión sencilla de su consola. Ah, las ironías de la vida. Y aún así, puede que ya fuera demasiado tarde para esperar que un beat'em-up tradicional salvara nada que no fuera la hija del alcalde. "Desde el punto de vista de las ventas, el timing era importante," dice Ichikawa sobre el éxito de *Streets Of Rage II*. "Si lo hubiéramos hecho un año antes el juego habría sido muy distinto, y un año después el mercado de Mega Drive habría sido mucho más pequeño."

A pesar de sus severos problemas de salud, Ichikawa aún es capaz de recordar con relativo cariño a la época en la que hizo el juego, especialmente en lo que atañe al durísimo trabajo que él y su equipo tuvieron que realizar para poner el proyecto en pie, y que demuestra el hecho de que *Streets Of Rage II* se clasifique una y otra vez en los puestos más altos dentro de los mejores juegos de Mega Drive cuando se habla de ello en esta revista, tanto cuando lo decide un grupo de expertos como cuando lo hacen los lectores. "Me satisface enormemente," dice feliz cuando le comentamos esta cuestión. "Me dediqué exclusivamente al desarrollo del juego en aquel momento, así que esta apreciación me hace muy feliz." Y cuando le preguntamos qué piensa de que el juego conserve un seguimiento tan fiel y apasionado, Ichikawa parece tener alguna idea muy clara



» [Mega Drive] La velocidad de los motoristas puede dar algunos problemas a los personajes más lentos, pero no es el caso de Blaze.



HITOS DEL ESTUDIO

ACTRAISER 2 (IMAGEN)
FORMATO: SNES
AÑO: 1993

THE STORY OF THOR
FORMATO: MEGA DRIVE
AÑO: 1994

AMAZING ISLAND
FORMATO: GAMECUBE
AÑO: 2003

LLEVANDO LA LUCHA A LA TERCERA DIMENSIÓN

M2 revela cómo convirtió Streets Of Rage II a 3DS

¿Fue muy difícil convertir *Streets Of Rage II* a 3D?
Ya habíamos portado *Streets Of Rage II* a Xbox 360 y Wii, pero esta versión para 3DS fue la más complicada. Los escenarios estaban basados en la capacidad de datos de la Mega Drive, algo que no se adaptaba bien a la vista estereoscópica de 3DS. Cuando arrancamos con este proyecto pensamos que no había posibilidad de crear una versión 3D de *Streets Of Rage II*. Pero mientras desarrollamos *SOR* para 3DS, empezamos a construir la experiencia que acabaría dándonos la posibilidad de convertir el juego a la consola, y empezamos a dibujar un plan para la versión 3DS de *SORII*. Si no hubiéramos portado *SOR* a 3DS, posiblemente nunca habría tenido lugar una conversión de la secuela. No se trataba solo de cuestiones técnicas acerca de los gráficos: recrear la música de Yuzo Koshiro también llevó mucho trabajo. Su método de composición aprovechaba cuestiones técnicas que eran muy específicas de Mega Drive, así que era mucho más complejo de convertir que otras bandas sonoras de videojuegos. Lo hicimos lo mejor que pudimos en Wii y Xbox 360, y para 3DS invitamos a Manabu Namiki a que dirigiera el sonido. Gracias a su buen hacer técnico conseguimos recrear la música con éxito.

¿Cómo nació idea de las tomas falsas en los créditos?
Para los créditos planeamos crear algo que molara tanto como lo que hicimos para *3D Space Harrier*. Cuando desarrollamos *Streets Of Rage*, a los jugadores le gustó tanto que hiciéramos algo con todos los personajes que quisimos seguir esta dirección con otros juegos. Llevamos mucho cuidado de no ofender a los fans de la versión original cuando lo diseñamos.

¿Qué crees que aportan las 3D al juego?
Parece que a los jugadores les encanta experimentar cierta nostalgia cuando juegan a títulos retro, como sucede en los que llegan a la consola virtual, pero creemos que la serie *3D Classic* puede ofrecer una experiencia renovada dándole a los usuarios características novedosas. Aunque se les da una experiencia 3D manteniendo la mecánica de las versiones en 2D debe permanecer una sensación de familiaridad a la vez que se aporta una nueva perspectiva. Es el caso de un juego de disparos como *Space Harrier*, donde juegas en un espacio abierto en 3D o en un juego de acción como *Streets Of Rage*, donde ahora el desarrollo es más accesible. Cuando esquivas una bala de un enemigo puedes permanecer muy cerca de él, y algo parecido pasa cuando golpeas a un enemigo en referencia a su posición. Aunque la sensación que da la acción es muy similar, ahora el jugador tiene la sensación de ser un luchador más experimentado.

¿Por qué añadisteis Rage Relay y Fists Of Death?
Streets Of Rage es un buen juego, pero tiene un problema con su duración total, así que implementamos el modo 'Fists Of Death', y fue muy bien recibido. Pero en el caso de *Streets Of Rage II*, lo más divertido es el sistema de combos, así que pensamos que si repetíamos un modo Fists Of Death como el de *Streets Of Rage*, podía poner en peligro lo divertido de la mecánica, así que le dimos una vuelta para la secuela. En cuanto a 'Rage Relay', pensamos que una buena cantidad de jugadores usarían un solo personaje aunque hubiera un total de cuatro disponibles, cada uno con sus características. Así que preparamos Rage Relay para dar una oportunidad a los jugadores de probar otros personajes y que pudieran encontrar elementos de diversión en cada uno de ellos.

***Streets Of Rage II* acabó en el puesto 18 en nuestra lista de Los Mejores 150 Juegos, llevándose el título de mejor beat'em-up. ¿Por qué crees que *Streets Of Rage II* sigue considerándose el mejor juego de lucha lateral?**
Cuando se desarrolló el *Streets Of Rage* original, se hizo en un periodo de transición de los juegos de combate con scroll a los juegos de lucha tradicionales. El equipo de desarrollo de Ancient Corp admiraba mucho *Street Fighter II*, así que supongo que los movimientos de acción de cada personaje y el desarrollo son resultado de apuntar a la esencia de un juego de lucha, pero con scroll.

LIMPIANDO LAS CALLES

Una guía turística por los ocho niveles de Streets Of Rage II



STAGE 1: BACK ALLEYS

■ El seno de una ciudad arrasada por el crimen es el punto de partida de cada juego de acción con scroll lateral jamás desarrollado, y *Streets Of Rage II* no es distinto. Lleno de enemigos débiles para que te acostumbres al combate y mucha más salud de la que necesitas, es una estupenda introducción al juego.



JEFE: BARBON

■ Como jefe final del primer nivel, Barbon no es una amenaza demasiado seria. Su lanzamiento es fácil de contrarrestar, y además no necesitarás luchar con él hasta que no estés preparado: mantén la distancia al principio y podrás acabar con todos sus minions antes de que te preste atención.



STAGE 2: BRIDGE

■ Llevar a la calle (literalmente) la batalla por la justicia siempre tiene sus riesgos. Normalmente, personificados en una banda de moteros con espacio de sobra para atacarte por un puente hasta que les des una buena tunda aprovechando que montan motos explosivas. El camión a medio nivel es un agradable respiro.



JEFE: R. BEAR

■ Aunque este boxeador puede parecer un descarte de *Punch-Out!!*, no dejes que su aspecto te distraiga del hecho de que es tan brutal como su nombre sugiere. Es ágil, así que no dejes de moverte y atacar cuando haga algún movimiento amplio. Si te agarra, pulsa A: perderás energía, pero peor es seguir encajando golpes.



STAGE 4: CARGO SHIP

■ A partir de aquí, la densidad de enemigos a liquidar se multiplica, alcanzando cotas ciertamente llamativas en el modo de dos jugadores. Eso sí: ahora tus ataques especiales y con armas pueden alcanzar a muchos más enemigos a la vez.



JEFE: ABADEDE

■ Este corpulento luchador hace, como es lógico, bastante daño con los lanzamientos, aunque su ataque contra las cuerdas también es bastante dañino. No intentes hacerle un combo, se las sabe todas y te lo romperá siempre: en vez de eso, lánzale unos cuantos golpes y retírate a una distancia segura. Y repite todo lo que sea necesario.



STAGE 6: COAST

■ Esta paradisiaca playa que supone el preámbulo para entrar en la base de operaciones de Mr X es un agradecido cambio de estilo y ritmo después de todos esos niveles urbanos. Los esbirros no van a dejar tiempo para que te broncees, así que no hace falta que traigas la pelota hinchable.



JEFE: SOUTHER & STEALTH

■ O, tal y como los conocíamos, Zamza and Jet. Combinando dos (o más, en dificultades más elevadas) de los jefes más puñeteros en una sola lucha es tan frustrante como suena, pero intenta pelear contra el clon de Zamza como antes mientras que evitas al tiparraco volador como buenamente puedas. Si derrotas a Souther, la pelea concluye instantáneamente.



STAGE 7: FACTORY

■ Por qué Mr X necesita unas instalaciones tan sofisticadas es algo que no llega a aclararse del todo, aunque la abundancia de jefes sugiere que quiere sustituir a su plantel de esbirros por un ejército de robots. Las cintas transportadoras son peligrosas, así que esquívalas y lanza allí a los enemigos.



JEFE: JET

■ Este jefe volador puede ser una de las grandes molestias del juego si decide permanecer en el aire. Esquiva saltando cuando se desplace directo hacia ti y aprovecha hasta la mínima oportunidad para infligir daño teniendo cuidado con su agarre. En dificultades altas, Jet puede tener refuerzos: acaba primero con el jefe para rematar rápido el combate.



STAGE 3: THEME PARK

■ Si nos perdonáis el chiste, este nivel es una montaña rusa. Cada zona del nivel, desde el propio parque a barcos piratas y bases alienígenas, tiene su propio estilo y desafíos. Lo mejor es la zona alien al final, que también es la más difícil sus dos jefes casi seguidos.



STAGE 4: STADIUM

■ Nadie en esta ciudad está a salvo durante esta ola de crímenes... ¡hasta el sacrosanto estado de béisbol ha sido profanado! Peor aún: estos criminales emprendedores han creado una base subterránea bajo las instalaciones que incluyen su propio ring. Baja y enséñales quién manda aquí.



JEFE: ZAMZA

■ Después de encargarte de Vehelits (quédate a un lado de la pantalla y atízale en la cabeza cuando se acerque), llegarás a este incordio. Es ágil, poderoso y el auténtico primer desafío del juego. Cuidado con su gancho, con el que se vuelve prácticamente invencible: intenta engañarle saltando cerca de él mientras no dejas de moverte.



JEFES: MOLECULE & PARTICLE

■ Este par de robots no dejan de dar saltos y usar una bola con pinchos para atacar (que vienen equipadas con el mejor efecto sonoro del juego: '¡Bonk!'), pero no son tan duros como parece. Solo asegúrate de que cuando no les quede demasiada energía, los liquidas rápido. Si no lo haces intentarán autodestruirse, y eso te va a doler.



STAGE 8: MANSION

■ Después de arrasar con todos los asnos que rodean al gran señor del crimen, te espera un largo viaje en ascensor hasta que llegues a su presencia. No te vas a sentir solo, desde luego: casi todos los jefes del resto del juego se pasarán a presentar sus respetos. No vas a encontrar ítems de salud, pero recuperas parte de la misma después de cada oleada de enemigos.

JEFE: MR X

■ Después de que caiga su guardaespaldas Shiva (usa especiales, porque es capaz de frenar tus combos), el gran villano se prestará a darte la lección que llevas pidiendo desde la primera fase. Solo hay dos ataques: lluvia de balas que debes esquivar con salto, especial y bitz que te llevan a sus espaldas, y un ataque de meleé que usa cuando estés delante de él. Y cuidado con el flujo constante de enemigos.

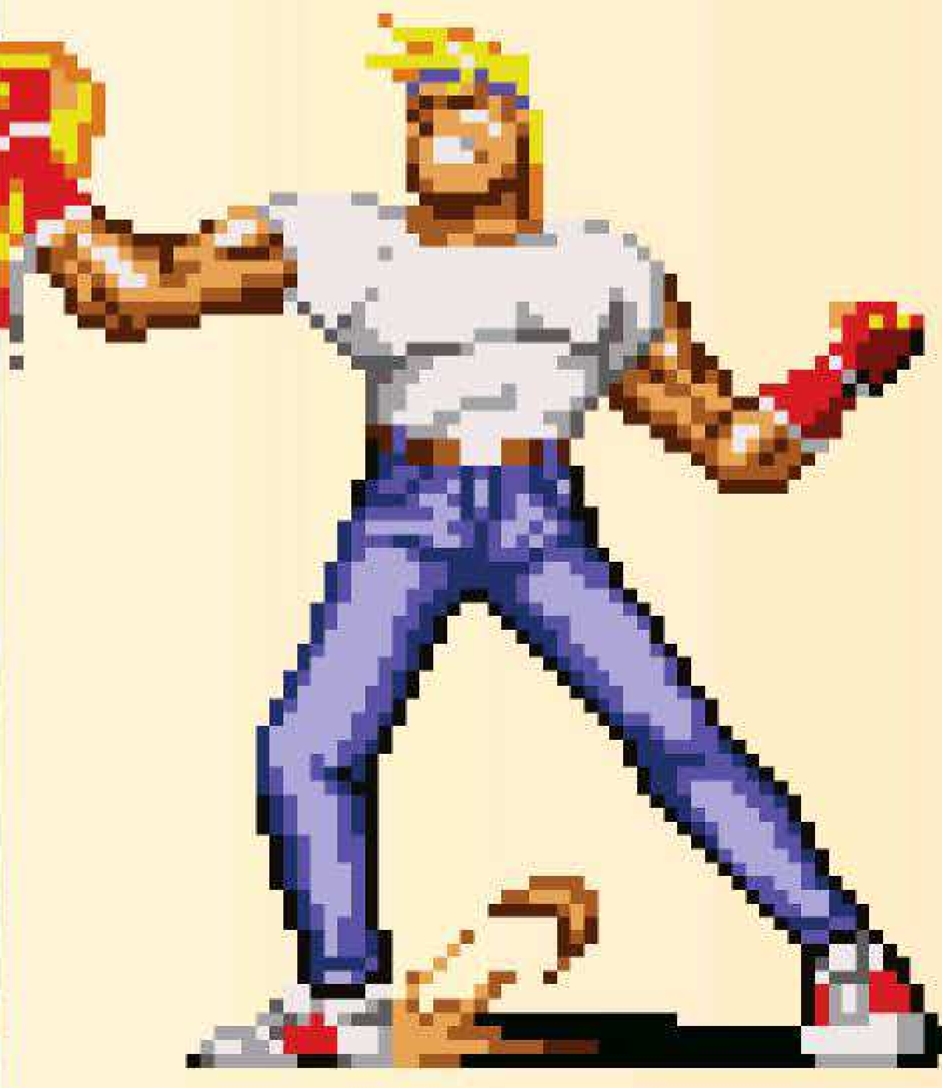


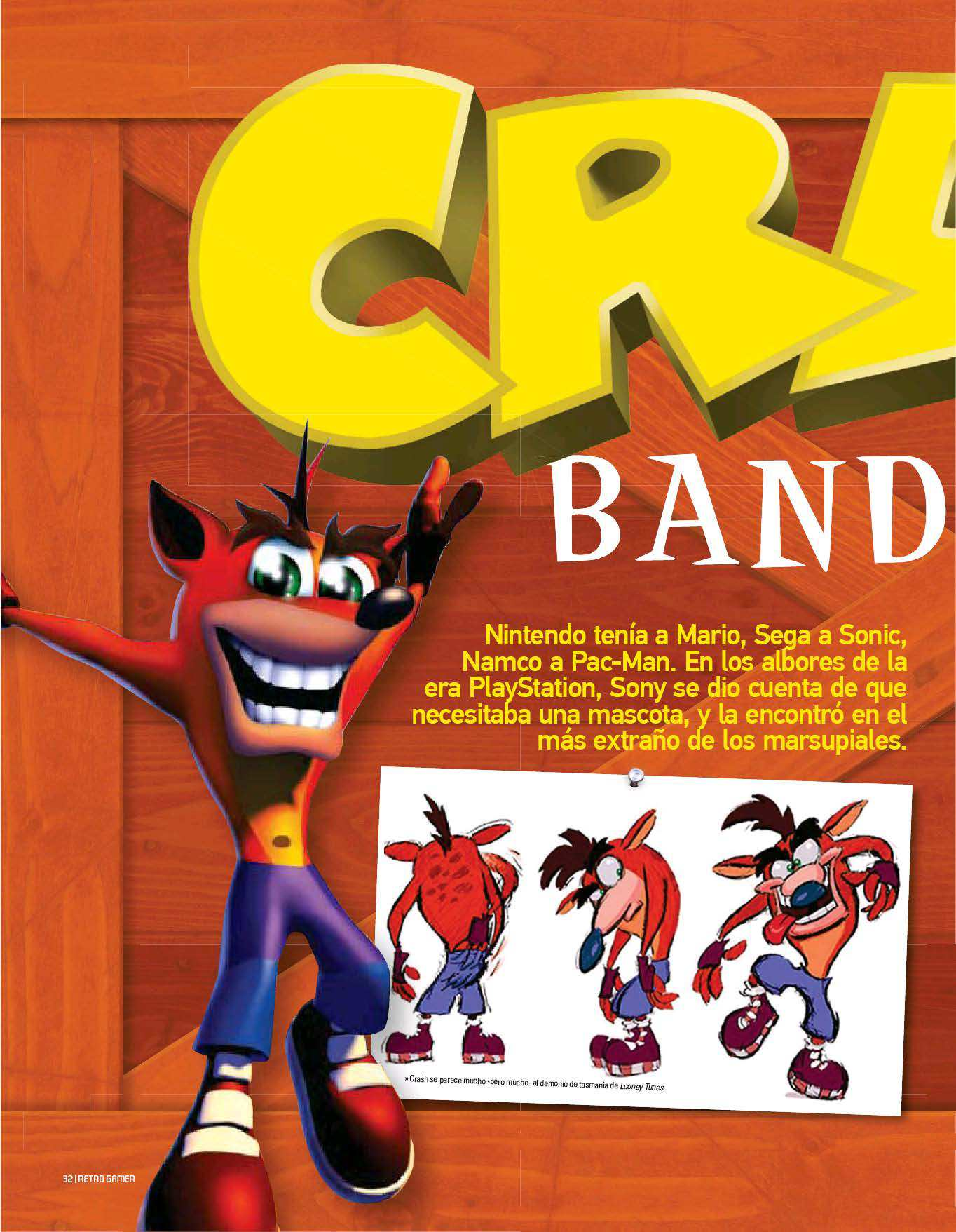


» [Mega Drive] Mr X es mucho más fácil de derrotar con dos jugadores: uno se enfrenta a él mientras otro se ocupa de los esbirros.

▶ sobre el tema: "Creo que es porque a los jugadores les gustaba mucho la arrolladora personalidad de los personajes, la velocidad a la que se desarrollaba la acción y la gran calidad del diseño de sonido."

Y aún así, aunque el tiempo ha sido muy generoso con *Streets Of Rage II* (hasta un grado del que pocos juegos de la época pueden presumir, de hecho), no lo ha sido tanto con la serie en su totalidad. *Streets Of Rage 3* hizo cambios muy discutibles en una fórmula casi perfecta lo que, combinado con una llegada ya tardía y al borde de la nueva generación de consolas le hizo un flaco favor a su resultado comercial, aunque fue un buen escaparate para la tecnología de Mega Drive. Y ahí, tristemente, es donde la saga acaba, pese a múltiples intentos de revitalizar la franquicia que han ido de lo jugable (el título primigenio de PlayStation *Fighting Force* iba a ser un nuevo *Streets Of Rage* antes de que Sega eliminara el nombre de la franquicia del título, posilemente para bien) a morir en la fase de preproducción (algo que ha pasado en Saturn, Dreamcast e incluso en la pasada generación). Seguimos teniendo esperanza, aunque la eterna pregunta surge cada vez que se habla de revitalizar la franquicia: si Sega la retomara, ¿sería capaz de producir algo mejor que esa genuina obra maestra que fue *Streets Of Rage II*? Francamente, lo dudamos mucho. ✱





Nintendo tenía a Mario, Sega a Sonic, Namco a Pac-Man. En los albores de la era PlayStation, Sony se dio cuenta de que necesitaba una mascota, y la encontró en el más extraño de los marsupiales.

» Crash se parece mucho -pero mucho- al demonio de tasmania de *Looney Tunes*.

ASH

ICOOT

Si lo piensas un momento, la primera PlayStation tiene bastantes personajes icónicos. Cuando pensamos en los juegos de esa época se nos vienen a la cabeza así, a botepronto, Lara Croft, Cloud Strife y PaRappa con su gorrito de lana. Pero entre todas las caras conocidas de aquellos emocionantes primeros pasos de la consola el que más destacó fue Crash Bandicoot, un personaje que entraba por los ojos nada más verlo, con un comportamiento frenético y esa frescura descarada de los 90 que se reflejaban en sus animaciones. Los demás personajes necesitaban tener un contexto para destacar, pero Crash aterrizó en la generación de los 32 bits como el que llega a su casa. El personaje parecía salido del pasado, de la época de los 16 bits, cuando era habitual encontrarse animales bípedos con habilidades extraordinarias. PlayStation había evolucionado a cosas diferentes cuando, de pronto, llegó Crash, una criatura plataformera que parecía condenada al olvido, como tantas otras. Pero Crash también ejemplificaba la imagen de PlayStation por entonces: tenía la actitud, tenía personalidad y ayudó a los plataformas a entrar en las 3D con la fuerza de un huracán. Crash fue para los personajes de plataformas lo que PlayStation a la industria del videojuego: una patada en los huevos y una peineta dedicada a lo que ya había.

Los creadores del *Crash Bandicoot* original, Naughty Dog, son actualmente uno de los estudios más importantes de todo el mundo, pero antes de su primer juego de PlayStation su situación era muy diferente. Es más, la calidad de sus juegos anteriores a *Crash Bandicoot* va desde lo irrelevante a lo malo. Por aquel entonces el estudio lo componían dos personas, Jason Rubin y Andy Gavin. Ambos habían trabajado en algunos proyectos antes, pero sería *Way Of The Warrior* para 3DO el juego con el que Naughty Dog iniciaría el camino hacia el éxito. "La verdad es que tuvieron una potra increíble", dice David Siller, uno de los productores clave de *Crash Bandicoot*. "Habían hecho algunos productos más o menos reales -*Keef The Thief* y otras cositas, algunas publicadas por EA-. Habían creado un sistema de desarrollo propio para 3DO, así que desarrollaron un juego. Nosotros lo llamábamos *White Trash Warriors* (Los Guerreros de la Basura Blanca), pero era un juego de lucha tipo *Mortal Kombat* llamado *Way Of The Warrior* (El camino del Guerrero)". David explica que 3DO tenía aquel año un stand en el CES y dio la casualidad de que Naughty Dog estaba ubicada justo al lado de Universal Interactive Studios, que estaba allí mostrando su primer juego, *Jurassic Park Interactive*.

"En algún momento de aquellos tres o cuatro días, Jason Rubin y Andy Gavin supieron que Mark Cerny and Rob Biniaz, que llevaban Universal Interactive (UIS), buscaban desarrolladores, y llegaron a un acuerdo ▶

» [PlayStation] Es cierto que la primera fase de Crash no es la más difícil, pero sí que es memorable.





» [PlayStation] En los juegos posteriores había que jugar las fases de bonus para tener el 100%. En el primero eran un extra.



» [PlayStation] No fue el primer juego con una persecución, pero sí el que popularizó esta mecánica en los plataformas.

QUIÉN ES QUIÉN



CRASH BANDICOOT
■ El héroe. Antes era un bandicut normal, pero un experimento del Dr.Neo Cortex despertó en él habilidades excepcionales y un placer en destruir cosas. Originalmente se llamaba Willie The Wombat.



AKU AKU
■ Espíritu que vive en una misteriosa máscara tribal flotante con una fuerte tendencia hacia el bien. Como compañero de Crash, le mantiene a salvo del peligro e incluso puede hacerle invulnerable un tiempo.



DR. NEO CORTEX
■ Este malvado científico cabezón (literalmente) es el antagonista principal de la serie. Suele construir artefactos terroríficos como parte de sus experimentos para crear un ejército de animales mutantes.



N. BRIO
■ El ayudante original del Dr. Neo Cortex y un personaje recurrente en la serie. Sus comentarios locos y disparatados ya dejan claro su estado mental (nótense los tornillos sueltos que tiene en la cabeza).

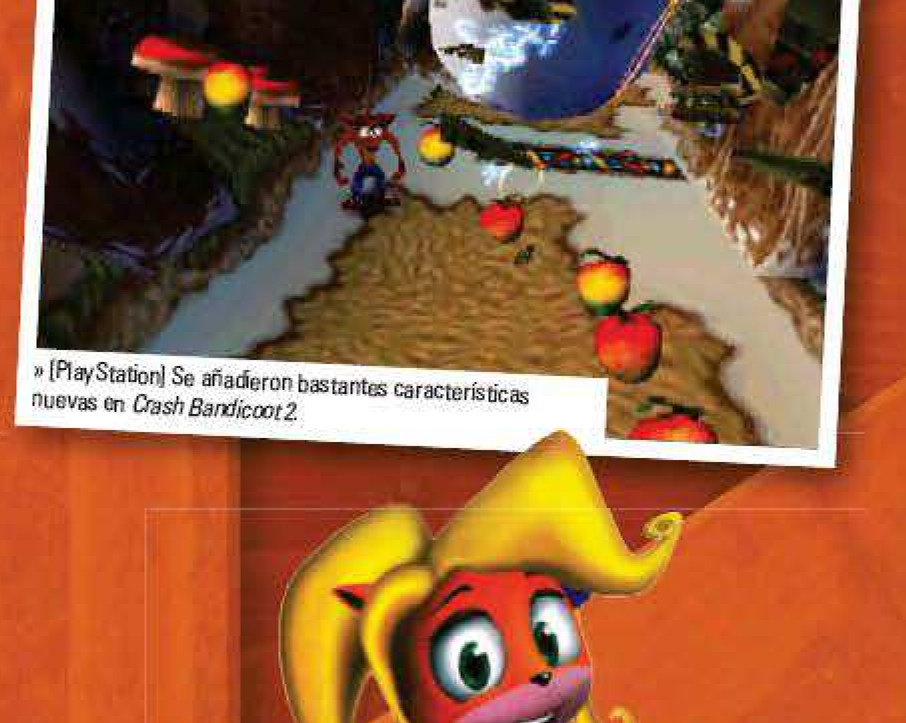


RIPPER ROO
■ El segundo jefe del primer *Crash Bandicoot* y uno de los más reconocibles. La camisa de fuerza indica lo loco que está como consecuencia de la exposición al rayo evolutivo de Cortex.





» [PlayStation] En aquella época había muchos clones de *Mario Kart*. *CTR* fue un digno rival del juego de Nintendo.



» [PlayStation] Se añadieron bastantes características nuevas en *Crash Bandicoot 2*.

con ellos. Les dijeron: 'Os mudais ya mismo a Los Angeles, a unas oficinas en Universal'". El destino de Naughty Dog se selló con un acuerdo para crear un plataformas 3D y otros dos juegos con Universal. Cuando ya estuvo todo listo, Naughty Dog contrató personal para que el equipo fuera lo suficientemente grande para sacar adelante el proyecto. David, quien había trabajado en Sunsoft, se incorporó como productor a Universal Interactive para controlar el desarrollo de los títulos clave. Nada más llegar, le pusieron a trabajar con Naughty Dog en un juego que por entonces se llamaba *Willie The Wombat*. "Me dijeron que iba a ser el productor de esta gente", recuerda. "Tenían seis páginas de una historia escrita con un tipo de letra muy bonita, que hablaba de la historia del wombat Willie y de cómo iba a ser el juego. Sería en tercera persona, con la cámara detrás del personaje, con algo de vista lateral y transiciones entre una y otra cámara".

Mientras Andy Gavin trabajaba duro en la parte tecnológica, Jason Rubin -junto a David Siller- empezó a crear los personajes, el telón de fondo y la historia de *Willie The Wombat*. Le marcaron al equipo varios hitos, de los cuales el primero fue demostrar que funcionaba la parte tecnológica. "Y el siguiente era una primera jugabilidad", dice David, "y esto significaba que, por contrato, querían ver a *Willie The Wombat* funcionando dentro de un escenario". Este hito es muy habitual en el desarrollo de un juego, y sirve para que el editor vea en un primer momento los avances del juego y su potencial. "Pues fallaron ese hito, cuenta David, "así que Mark Cerny vino y me dijo: 'Verás, quiero que diseñes niveles y que vayas y les digas cómo tiene que funcionar el juego'. Y lo hice. Diseñé los niveles que acabaron siendo los últimos del juego".

El juego por fin daba la talla esperada y Universal lo aprobó. David Siller, Mark Cerny y Rob Biniaz -presidente y fundador de UIS- acudieron a Sony para enseñarles el juego, y aquella reunión fue todo un éxito para los tres. "Nos llevamos el prototipo para que aprobasen el concepto y lo vio Bernie Stolar. Era un hombre brillante, lo vio claro desde el primer momento, llamó a algunas personas a la pequeña sala de reuniones para que lo vieran, y le pidió a su ayudante que le preparase algunos papeles que firmó en aquel mismo instante". *Willie The Wombat* estaba destinado a ser uno de los primeros juegos para PlayStation, aunque por el camino se le cambió el nombre a este acrobático mamífero.



COCO BANDICOOT
■ La hermana de Crash apareció por primera vez en *Crash Bandicoot 2*. Es completamente opuesta a su hermano: superdotada y racional. Tiene un ordenador y le encantan montar motos acuáticas y tigres.



UKA UKA
■ Aku Aku es el Yang y Uka Uka el Yin. Representa a las fuerzas del mal y es el impulsor de muchos de los planes de Cortex. Su eterna batalla con Aku Aku es la base de los mini juegos de *Crash Bash*.



N. GIN
■ En inglés se pronuncia como "engine" (motor). El juego de palabras funciona porque luce un cohete en la cabeza, de un experimento que fue mal. Le voló la cordura, pero ahora le mantiene con vida.



TINY TIGER
■ Cortex demostró que sabe ser irónico cuando llamó así ("Tigrecito" en español) a este esbirro. Se supone que fue el primer experimento de Cortex de mutación genética. Es un jefe importante en toda la serie.

"Mark Cerny vino y me dijo: 'Verás, quiero que diseñes niveles y que vayas y les digas cómo tiene que ser el juego.' Y lo hice"
David Siller

Pero ¿por qué se le cambió el nombre de *Willie The Wombat* al más comercial y pegadizo *Crash Bandicoot*? "A Jason y Andy les encantaba el nombre", afirma David. "Querían que se llamase así, pero Universal investigó la marca *Willie The Wombat* para registrarla y se encontró con que ya estaba registrada por Hudson para un action-RPG que se lanzó en Japón para la Saturn de Sega y que se llamaba también *Willie The Wombat*. Aunque se trataba de un juego que no tuvo notoriedad, Universal decidió que era mejor cambiar el nombre al suyo. "Así que allí estaba todo el mundo en una sala inmensa en Universal y escribimos una lista en común", recuerda David. "Decidimos que había que cambiar el nombre y había que hacerlo en aquel mismo momento". En aquella reunión se propusieron muchos nombres, hasta que alguien sugirió Crash Bandicoot. Esa opción convenció y se aceptó el cambio; había nacido *Crash Bandicoot*.

Es curioso pensar que si la poderosa mano de la ley de copyright no hubiese obligado a cambiar el título original, el destino de *Crash Bandicoot* podía haber sido muy diferente. *Willie The Wombat* sonaba antiguo, es un nombre que podía ir escrito en un cartucho, no en uno de los CD que utilizaba la por entonces moderna PlayStation. Incluso ahora es fácil darse cuenta de la importancia que tuvo el cambio de nombre, aunque el nombre no tuviera ninguna influencia en la actitud chulesca que tanto nos gusta en Crash. *Crash Bandicoot* salió en septiembre de 1996, casi un año después del lanzamiento de PlayStation, y fue un éxito instantáneo.

Como Universal había contratado a Naughty Dog para tres juegos, estaba cantado cuál iba a ser ▶

CRASH EN CIFRAS

40,38 MILLONES
juegos de Crash vendidos



6,344
cajas había en la trilogía original



52
personajes han aparecido en la serie



18
juegos se han publicado de la serie desde 1996

20:26
es el récord en completar las fases contrarreloj en Crash Bandicoot: Warped



16
peligros distintos que ha superado Crash, desde tiburones a un dinosaurio o un tsunami.

CAMEOS

El astuto bandicut ha hecho sus cameos en otros juegos. Veamos...



SPYRO THE DRAGON: THE ETERNAL NIGHT

■ Spyro y Crash tienen bastante en común. Ambos triunfaron en plataformas, ambos empezaron en PSone y ambos fueron diseñados por Charles Zembillas. Encaja, por tanto, el cameo de Crash en el juego de *Spyro The Eternal Night*; está dentro del hielo en las cuevas celestiales.



UNCHARTED 4: EL DESENLACE DEL LADRÓN

■ Quizás es la aparición más inesperada. Naughty Dog rindió homenaje a su creación en el último *Uncharted* y lo hicieron con clase. Nathan Drake se juega con su mujer, Elena, fregar los cacharros a quien pierda con "el jueguecito de la tele" que es *Crash Bandicoot*.



SKYLANDERS: IMAGINATORS

■ Durante años ha habido rumores de un nuevo juego de *Crash*. Por ejemplo, cuando un desarrollador de Vicarious Visions (*Skylanders*) compartió una foto en la que se veía de fondo un póster de un rediseño de Crash. Al final aquello resultó ser premonitorio, y Crash acabaría participando en *Skylanders: Imaginators*.



TY EL TIGRE DE TASMANIA

■ No es un cameo en sí. Crash Bandicoot apareció – junto a Spyro y Sonic – en un anuncio de *Ty El Tigre de Tasmania*. En él aparecían los tres personajes en un hospital como si hubieran sido golpeados, con vendas y con boomerangs clavados en el cuerpo. Se trataba de una agresiva campaña comercial de EA. Cosas de la vida.



» [Xbox] *Nitro Kart* era muy bonito, pero esa era su principal virtud. Se trataba de una versión modernizada de *Crash Team Racing*, y ya.

▶ el siguiente título, así que casi en ese momento empezó el desarrollo de *Crash Bandicoot 2*. Aunque David dejó Universal para irse a Capcom, muchos de sus diseños para la jugabilidad y bocetos se utilizaron en la secuela de *Crash*. "Bueno, dejé un montón de diseños que se retocaron", apunta David, y detalla encuentros con algunos jefes en particular que se quedaron fuera del juego original. Incluso había escrito las especificaciones de diseño de nuevos elementos para *Aero The Acro-Bat 3D* (una serie de videojuegos en la que David había trabajado y que se llevó con él a Universal) y muchos de ellos se utilizaron en los juegos de Naughty Dog e Insomniac. "Marc Cerny lo copió y lo hizo circular por Naughty Dog y por Insomniac para ver qué elementos podían tomar y cuáles desechar desde que me fui y me llevé conmigo a *Aero*. Tomaron todas las ideas que pudieron".

Como la popularidad y el éxito de *Crash Bandicoot* parecían estar asentados, Universal se aseguró la rentabilidad de su inversión. Aumentó el presupuesto a dos millones de dólares para contratar a mejores programadores y más artistas. Uno de los primeros en incorporarse al equipo fue Evan Wells -ahora copresidente de Naughty Dog-. Las dos secuelas se lanzaron con un año de diferencia: *Cortex Strikes Back* salió en octubre de 1997 y el tercer juego desarrollado por Naughty Dog lo hizo en noviembre de 1998. En ambos casos se incrementó la mano de obra y el presupuesto, lo que redundó en mejoras considerables. En *Cortex Strikes Back* se añadió la Sala de Teletransporte que permitía un formato no lineal para avanzar por el juego, mientras que las mejoras gráficas, el sistema de guardado y la variedad de los niveles contribuyeron a mejorar los resultados estelares del primer juego. Y con *Warped* llegaron los niveles submarinos, las fases de moto y Coco Bandicoot como personaje jugable. Ambos juegos fueron bien recibidos y se convirtieron en clásicos de PlayStation.

Pero en estos juegos todo seguía siendo más de lo mismo. El siguiente -y último- juego de la serie desarrollado por Naughty Dog ofrecía algo un poco diferente. El desarrollo de este cuarto juego comenzó al mismo tiempo que el tercero, y utilizó como modelo los nuevos niveles de moto de *Warped*, ya que ese nuevo juego iba a ser de carreras y usaba a los demenciales personajes de la serie para desatar la locura con vehículos. "En lugar de *Crash Team Racing* yo hubiera hecho una versión con juegos todoterreno", explica David. "Que no fuese una imitación a Mario, sino vehículos pequeños con suspensión y un montón de montañas para salir volando por los aires como hacen los todoterrenos y que si aterrizases sobre alguien lo destrozases y eso te diera puntos y tal". Aunque es cierto que David tiene razón - *CTR* es un clon del archifamoso *Mario Kart* de Nintendo-, la verdad es que es una imitación poco habitual; era un juego de karts que destacaba y que podía plantarle cara a Mario y sus amigos. Era jugar en PlayStation a algo conocido para quien ya tuviera una N64, con una miriada de armas (muchas eran el equivalente a las de *Mario Kart*), campeonatos y un modo batalla. También tenía novedades como el poder recolectar la cantidad máxima de fruta Wumpa en una carrera, lo que desbloqueaba una versión mejorada del arma que recogieras, o que al jugar contrarreloj hubiese cajas numeradas que congelaban al reloj y llevaban al jugador a seguir una ruta determinada.

Pese a que el desarrollo de *Crash Team Racing* comenzó al mismo tiempo que el de *Warped*, el juego no salió hasta septiembre de 1999. El cambio de género no afectó a la popularidad de la serie; *CTR* vendió más de cinco millones de copias y recibió las bendiciones de la crítica. Pero, aunque Crash había entrado en el Olimpo de los videojuegos, aquella fue la última vez que se lanzó



» [PS2] Se introdujeron nuevos cachivaches en *Wrath Of Cortex* pero tampoco eran nada del otro mundo.

» [PlayStation] Coco era un personaje jugable en *Crash 3* pero sólo en los niveles con vehículos.



» [PlayStation] Los minijuegos que había en *Crash Bash* eran entretenidos, pero no tenían la calidad de los de *Mario Party.*

"Decidimos que había que cambiar el nombre, y había que hacerlo en aquel mismo momento"
David Siller

un juego de la serie con esa confianza. Se terminó la relación de Naughty Dog con la serie y Crash comenzó la transición a PlayStation 2, donde no lograría obtener la misma aceptación.

Pero, antes de pasar a PS2, Sony y Universal quisieron exprimir al máximo a Crash y compañía y lanzaron *Crash Bash* para PSOne en noviembre de 2000. Este juego social para cuatro jugadores era, como poco, distinto. En él luchaban entre sí los personajes de la franquicia en un conjunto de minijuegos en un intento de absorber las ideas que había en *Mario Party*, una serie que se había estrenado dos años antes en N64. Aunque hay que reconocer el esfuerzo que Eurocom realizó con el juego, no tenía la calidad de otros títulos parecidos y, como el multitap de PSOne no estaba demasiado extendido, el potencial del juego se limitaba a un pequeño público y pasó inadvertido para el gran público.

En este punto la historia de *Crash Bandicoot* empieza a complicarse. Se empezaron a resquebrajar los sólidos cimientos constuidos por Universal y Naughty Dog. Es difícil decir quién fue el culpable, pero muchos coinciden en señalar el mismo punto de partida: Seagram ▶

MUERTES CHUSCAS

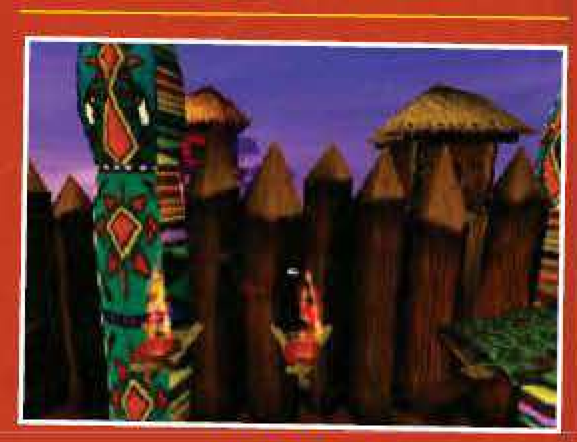
Crash es famoso por perder su vida de maneras muy divertidas



¡SUSUSUSU BOING CLANG!
■ La animación más clásica. Crash gira varias veces antes de caer redondo.



¡BUM!
■ Parece que el prota se ha acercado a un montón de TNT, sólo quedan la huella y los ojos.



¡KSSSSS!
■ Bandicut a la brasa, eso es lo que pasa cuando aterrizas sobre un montón de fuego.



¡CHOF!
■ Si no corre más que la roca, Crash sabrá qué se siente al convertirse en una hoja de papel.



¡GLUGLU!
■ Como la mayoría de héroes de su tiempo, Crash no aprendió a nadar.



¡CLONK!
■ Es parecida a la de la piedra, pero aquí Crash intenta salvarse haciendo una sentadilla.



¡ÑAM!
■ Esta peligrosa planta se alimenta sólo de mascotas de PSOne, ¡mala suerte para Crash!



¡BZZZZ!
■ Como a casi todos, a Crash no le gusta morir elecrocutado. ¿Quién lo hubiera dicho?



¡UPS!
■ La pesadilla de Crash de que le cojan con los pantalones bajados se convierte en realidad.



¡MUAC!
■ También nos moriríamos de vergüenza si nos diera un beso una rana, la verdad.



ANATOMÍA MASCOTIL

Todos los ingredientes que se usaron para el diseño de Crash

Al principio llamaban a *Crash* de broma *El Juego del Culo de Sonic* porque la cámara estaba detrás del personaje. Por entonces el personaje aún se llamaba *Willie The Wombat* y fue así hasta que al registrar la licencia descubrieron que Hudson había lanzado un Action RPG, con ese mismo título, en el mercado japonés. Hubo que cambiar el nombre al juego.

Aparte de unos cuantos "Woahs", Crash no habla. Esto fue así deliberadamente desde el principio, ya que Naughty Dog creía que los personajes de videojuegos que hablan afectaban negativamente a la experiencia y distraían al jugador que quería empatizar con el personaje.

Crash no tiene cuello, algo que Jason Rubin y Andy Gavin tomaron del Demonio de Tasmania de Warner Bros. Naughty Dog se inspiró en Taz y su locura, su actitud destructiva, y también imitaron el que Crash gire hasta convertirse en un torbellino.

Para elegir el color del pelaje de Crash se eliminaron los colores de las mascotas más conocidas. Los colores terrosos se descartaron para que el personaje fuera siempre visible. Otros, como el rojo, se desecharon por cómo interactuaban con los televisores antiguos. Al final, el único color que quedaba era el naranja.

Elementos como los guantes de Crash o los trozos de piel más claros se añadieron al modelado para ayudar al jugador a distinguir en qué dirección se movía el personaje. En los juegos de XB 360 los guantes se sustituyeron por tatuajes tribales.

Crash era un marsupio desde el principio, pero se barajó que fuera un bandicut o un potoro. Cuando Crash entra en el laboratorio del Dr. Cortex en *Crash Bandicoot*, si miras a la izquierda, verás a otros marsupiales con los que está experimentando.

Los pantalones pesqueros y los zapatos estilo Converse eran típicos de la escena del punk y skateboard americanos de los años 90, cuando se concibió el primer juego. Esta combinación ha ido unida al personaje desde hace décadas y sigue funcionando bien.





» [Xbox 360] *Lucha de Titanes* se centró más en el combate que en la jugabilidad clásica de plataformas de la serie.

había comprado Universal Interactive Studios. pero en 2000 la empresa cambió de manos otra vez, esta vez bajo el control de la poderosa Vivendi. Casi desde el primer momento las prioridades cambiaron; Naughty Dog estaba con *Jak and Daxter*, así que *Crash Bandicoot* pasó a manos de distintos desarrolladores con la esperanza de que luego se pudiese unir lo que habían creado.

El primer juego en PS2 fue *Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex*, a cargo de un desarrollador nuevo en la franquicia, Traveller's Tales. Iba a ser un mundo abierto con elementos de puzle, pero Universal decidió buscar un nuevo socio para la edición, y firmó un acuerdo con Konami para publicar el juego en múltiples plataformas, rompiendo su compromiso con Sony. El resultado fue el distanciamiento entre Sony, Mark Cerny -que había estado diseñando la jugabilidad del mundo abierto-, y Universal. Aunque *Crash* se abrió así a un público más amplio, esta decisión tuvo un efecto inesperado. Como Mark ya no estaba en el proyecto, Traveller's Tales se vio obligado a volver a un sistema similar al utilizado en el último juego tradicional de Crash, *Warped*, con escenarios individuales en lugar de un mundo abierto. Pero no se dio al estudio más tiempo para realizar este cambio, de modo que Traveller's Tales tuvo sólo 12 meses para hacer todo el desarrollo. Y eso se notaba. Irónicamente, muchos destacaron que no se había cambiado la fórmula de *Crash*, mientras que otros criticaron los tiempos de carga y la jugabilidad frustrante.

Después llegó una riada de títulos, pero ninguno de ellos hizo un uso relevante del personaje. Vicarious Visions se encargó de las versiones portátiles y lanzó *Crash Bandicoot XS* (que se llamó *Crash Bandicoot: The Huge Adventure en* EE.UU.) en 2002, *N-Tranced* en 2003 y el año siguiente *Crash Bandicoot: Fusion* (conocido en EE.UU. como *Crash Bandicoot Purple: Ripto's Rampage)* que era un crossover con *Spyro The Dragon*. Mientras,



» [PS2] *Crash Tag Team Racing* siguió la tradición de imitar a la serie *Mario Kart*, en este caso, a *Double Dash*.



» [PS4] En la reciente PlayStation Experiencie se vieron las primeras imágenes de la remasterización de la trilogía original.

» [PS4] Crash y su eterno enemigo, Dr Neo Cortex, han aparecido este año en *Skylanders Imaginators*.

Traveller's Tales volvió con *Twinsanity*, otro plataformas para el bandicoot que tenía poco misterio, aparte de colocar juntos al héroe y al villano (el doctor Neo Cortex). Aunque fue uno de los juegos mejor recibidos de la generación, le afectó la comparación con *Jak and Daxter*, que a esas alturas ya dominaba en el género.

No hay que olvidar al spin off de *Crash Bandicoot*, *Crash Team Racing*; había tenido tanto éxito que pensaron que podían exprimir un poco más a la gallina de los huevos de oro. Vicarious Visions se encargó de una secuela que salió en 2003 con el título *Crash Bandicoot: Nitro Kart*. El estudio le dio un lavado de cara, pero innovó poco. Y luego llegó *Crash Tag Team Racing* en 2005, desarrollado por Radical. Como el mismo título indica, copiaba la opción de dos corredores por kart que *Mario Kart* había incluido en *Double Dash*. Aunque la serie de karts de Crash siempre había sido un clon, en esta ocasión se pasaron tres pueblos con lo de copiar. Esto, unido a unos malos controles llevó a que *Tag Team Racing* consiguiera pocos elogios.

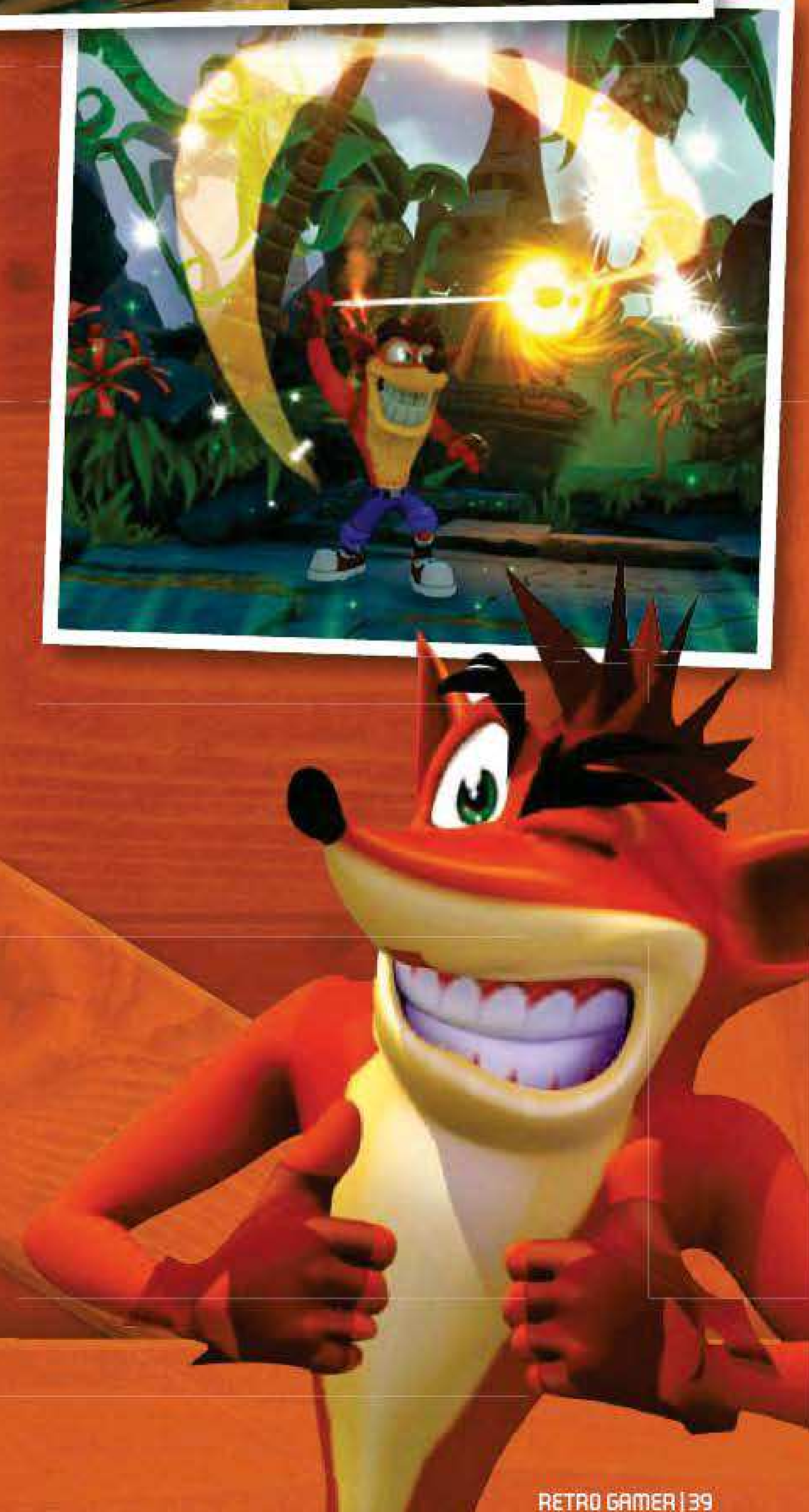
"Era un buen juego de carreras de karts", dice Joe McGinn, diseñador clave en *CTTR*, antes de admitir que no fue un "gran juego de carreras". "Fuimos demasiado ambiciosos y teníamos sólo 12 meses. [Al editor] le gustó la idea de integrar también elementos de plataformas así que no eran sólo carreras de karts, también era un parque temático en el que estabas saltando, recogiendo cosas, interactuando con otros personajes y demás. Que no es que fuera algo malo, pero suponía mucho más trabajo y se llevó un montón de los recursos que teníamos".

El siguiente paso fue con Dimps, un estudio que había desarrollado con éxito juegos de Sonic para la GBA. Su juego, *Crash Boom Bang!* se lanzó en DS y fue el segundo (y último) party game de la serie. Fue un fiasco y hubo críticas por todo, desde el control hasta la poca profundidad de los personajes.

Llego el momento de pasar a la siguiente generación de consolas. Radical Entertainment se puso a trabajar en los que acabaron siendo los dos últimos juegos importantes de Crash. *Crash of the Titans* (llamado *Crash: Lucha de Titanes* en español) salió en 2007 y permitía a Crash subirse al lomo de algunas bestias. *Mind Over Mutant* (que en España se llamó Crash: Guerra al Coco-maniaco) se lanzó un año más tarde, y era un juego de acción en el que Crash controlaba mutantes. Ninguno de los dos juegos vendió bien. El tirón inicial de Crash Bandicoot había caído en picado y no había nada que animase a lanzar otro juego de Crash. "En aquel momento no era tan antiguo como para ser retro", dice Joe. "A los jugadores adultos no les interesaba Crash, estaban con *GTA* y *Halo*. Si hicieras un juego de Crash ahora sucedería lo mismo, así que los niños eran el público objetivo".

Se produjo otro cambio más importante para la serie y que es la causa de que no hayamos visto otro juego de Crash desde 2010 (Crash Nitro Kart 2). Más o menos cuando salió *Mind Over Mutant* Vivendi se fusionó con Activision. Aunque muchos jugadores añoraban la época de PSOne, la serie no estaba vendiendo bien, y Activision no se caracteriza por apoyar productos que no atraigan a un público mayoritario. Así que Crash ha permanecido en el banquillo durante más de un lustro.

Hasta ahora. En el último E3 Sony presentó un nuevo *Crash Bandicoot*. Bueno, algo así. Para celebrar el 20 aniversario del personaje se lanzará *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy*, con los tres primeros juegos de PSOne remasterizados para PS4. Es un globo sonda, pero demuestra que no se ha olvidado al personaje. Dependiendo de las ventas de la remasterización, podríamos ver más adelante un retorno de Crash en condiciones, de modo que parece que el futuro de este peculiar héroe está en las manos (y los bolsillos) de los jugadores. ★





Nintendo Classic Mini

La pequeña, y muy deseada, caja gris

Más de dos meses después de su lanzamiento y la fiebre por hacerse con la versión Mini de la mítica NES aún continúa. Especulación en eBay, listas de espera... ¿La histeria está justificada o solo es nostalgia? Sea como sea, estamos ante el regalo estrella de las navidades.

Por Bruno Sol



Muchas cosas han pasado desde que el anterior número de RetroGamer aterrizara en los kioskos. En pleno cierre se nos dió la oportunidad de probar la esperada Nintendo Classic Mini y nos lanzamos de cabeza, aunque aquella sesión de juego se nos antojó muy corta (por no hablar de las limitaciones que nos había impuesto Nintendo a la hora de desvelar algunos datos de la consola). Dos meses después de su lanzamiento, ya hemos podido hincarle el diente a conciencia a esta pequeña delicia de tonos grises, cuyo éxito ha desbordado incluso las previsiones de la propia Nintendo. La compañía de Kioto siempre ha flirteado con lanzamientos limitados para disparar la expectación y las ansias consumistas del público (solo hay que recordar lo que sucedió con el lanzamiento de Wii o la fiebre desatada por las primeras oleadas de amiibos), pero esta vez la histeria ha superado todo lo imaginable, hasta el punto de que la propia compañía tuvo que difundir un comunicado para asegurar que volvería a haber unidades de NES Mini y mandos a tiempo para la campaña navideña. Pero la realidad es que, en el momento de escribir estas líneas, a poco más de diez días de recibir la visita de Papá Noel, la consola sigue agotada en multitud de comercios tradicionales y tiendas online, tanto nacionales como extranjeras. Los especuladores se frotan las manos (aunque esperemos que se acaben comiendo las consolas con patatas en cuanto vuelva a normalizarse la distribución), y ahora mismo podemos encontrar la Nintendo Classic Mini en Amazon España (ojo, procedentes de tiendas de terceros) dentro de un rango de precio que oscila entre los 170 y los 200 euros (y ha llegado a estar dos veces más cara). Una absoluta locura, teniendo en cuenta el precio oficial de la consola: 59,95 euros. Y no hablemos de los mandos, que Nintendo puso a la venta por 9,95 euros y que han llegado a superar los 80 euros...y más.

¿Está justificada esta histeria? Bueno, antes de su lanzamiento oficial, el pasado 11 de noviembre, ya sospechábamos que la consola



» Este dúo está cosechando precios chifladísimos actualmente, a manos de malvados especuladores.

iba a petarlo (aunque no a estos niveles), ya que Nintendo tenía en su punto de mira no solo a los amantes del Retro, sino a todo ese público casual que disfrutó en su niñez de la NES y tenía ante sí la oportunidad de recuperar la consola de su infancia para, en muchos casos, revivir esas mismas experiencias acompañados de sus hijos. El atractivo precio y la compatibilidad con los televisores actuales, gracias a la conexión HDMI, han convertido a la Nintendo Classic MIni en una compra por impulso "de manual de primero de márketing".

También teníamos muchas ganas por descubrir las tripas de esta pequeña maravilla gris, algo que afortunadamente se hizo público desde el primer día del lanzamiento gracias a algunos avezados expertos en tecnología y sus destornilladores. Pero incluso en este aspecto Nintendo nos ha sorprendido. La NES Mini (permitimos llamadla así a partir de ahora, suena más castizo y además ahorramos caracteres de texto) encierra un SoC (System-on-a-chip) Allwinner R16 con cuatro núcleos ARM Cortex-A7 de 32-bit, una GPU Mali400MP2, 2GB de RAM DDR3L y 512 MB de almacenamiento. Todo ello bien soltadito a la placa, lo que dificultará los experimentos de los amantes del bricolaje tecnológico (aunque ya se sabe que a esta gente no hay nada que se les resista). Tranquilo si todos estos datos te suenan a griego antiguo (como es mi caso). Lo importante es que, teniendo en cuenta estas especificaciones, Nintendo ha creado un hardware más potente, en cierto aspectos, que el de Wii y 3DS. Esto significa que soñar con la futura aparición de las versiones Mini de SNES, N64 o incluso GameCube no sería exagerado. Sobre todo viendo el éxito de ventas que ha cosechado esta pequeña consola gris que, no olvidemos, ha aparecido este año como homenaje al 30 aniversario de la NES original (de ahí el número de juegos que encierra en su interior). Aunque si nos ponemos un poquito pejigueros, la Famicom se lanzó en 1983 y la NES llegó a comercializarse en algunos territorios de Estados Unidos a finales de 1985. Nos vamos a agarrar a eso para desear la aparición de la SNES Mini las próximas navidades (de lo contrario tendríamos que esperar a 2020, cuando se cumpla ▶



FIEL HASTA EN EL FLICKER

La emulación de NES Mini recrea los clásicos de la consola de 8-bits con un rigor admirable, tanto en lo bueno...como en lo malo. Puede que los gráficos de Nintendo Entertainment System luzcan como nunca gracias a los 60Hz y el HDMI, pero eso no significa que vayamos a quedarnos sin el molesto, aunque entrañable, parpadeo que desplegaban algunos cartuchos de la NES cuando se multiplicaban los sprites en pantalla. Aquí tenéis dos capturas como ejemplo, de *Ghouls'n Ghosts* y *Castlevania*. Y ahora se quejan por las bajadas de frames.



SI HUBIÉRAMOS TENIDO ESTO EN LA DÉCADA LOS 80...

¿Has llegado lejos en *Gradius* pero tienes que parar de jugar porque vienen tus suegros a casa? No hay problema. Pulsa el botón Reset de la consola y podrás grabar el punto exacto en el que dejaste el juego en los cuatro slots disponibles para cada juego. Nintendo le llama a esto 'punto de suspensión'. Nosotros habríamos matado por disponer de algo parecido en los tiempos en los que nuestra madre apagaba la consola a traición por no haber hecho los deberes a tiempo.


» [NES Mini] ¿Alguna vez ha existido una intro más épica que la del primer *Ninja Gaiden*? Nos sigue poniendo los pelos de punta.


» [NES Mini] El filtro de televisor viejuno de la consola no puede ser más entrañable. Te rejuvenece nada más activarlo.


» [NES Mini] ¿Estará preparada la generación actual para enfrentarse al infierno de *Super C*? Mira que era difícil...

Los señores de NERD se han currado una emulación de lujo, que nos ha permitido a los europeos disfrutar por primera vez de la NES a 60hz


» El modo 4:3


» El Modo Resolución Original




» El filtro Televisor Antiguo

TRES MODOS DE PANTALLA

En la opción Visualización del menú de NES Mini podrás elegir entre tres modos de pantalla distinto. El modo Resolución Original reproduce al milímetro la pantalla de juego tal y como se creó originalmente (como en los emuladores, vaya). El modo 4:3 ensancha un poquito la imagen, aunque sin llegar a la estética achaparrada que tuvimos que sufrir los usuarios PAL en su día (sobre todo en cartuchos de Third Parties). Por último, si quieres zambullirte de cabeza en la nostalgia, cuentas con el modo Televisor Antiguo, que añade filtros para emular la calidad de imagen de una tele de tubo, colores saturados incluidos.

▶ el 30 aniversario de la aparición de la Super Nintendo). Pero basta de emular a la lechera del cuento y hablemos del hardware que tenemos ya entre las manos. Una pequeña maravilla a la que, a pesar de la turra que están dando los Pepito Grillo de la emulación (que si es más barato comprarse una Raspberri Pi, etc...), es muy difícil encontrarle defectos.

Es cierto que, tal y como os comentamos en el número anterior de RetroGamer, el cable de los mandos es notablemente más corto respecto a la NES original. No ha sido por una cuestión de ahorrar un puñado de yens en la fabricación de los pads. Cada vez que queramos volver al menú central de la NES MINI, ya sea para grabar partida (de eso hablaremos más tarde) o para elegir otro juego, tendremos que pulsar el botón Reset de la consola. De ahí las intenciones de Nintendo de no alejarnos demasiado de la consola. Dado el momento actual, con los salones dominados por pantallas gigantes, uno puede acabar con los globos oculares en carne viva si dedide dejar la consola cerca del televisor, por lo que las únicas alternativas pasan por adquirir un cable alargador para el mando (otra de las compras estrella de las navidades) o resignarse a tirar sendos cables (HDMI y el micro USB que alimenta la consola) desde el TV hasta el sofá.

También nos habría encantado, como bien dice Marcos "The Elf" un par de páginas más adelante, que la consola llevara algún tipo de conexión desde la que adquirir más juegos a través una tienda virtual. Pero bajemos de las nubes, Nintendo ya tiene su propia tienda virtual en 3DS y Wii U, y el precio de la NES Mini se habría disparado de haber sido un sistema más abierto. Lo que tenemos en las manos son 30 juegos, 30 clásicos y punto. Puedes





» [NES Mini] Otra gloriosa captura con el filtro viejuno. Así salían las fotos de los juegos en las revistas de los 80. En serio.

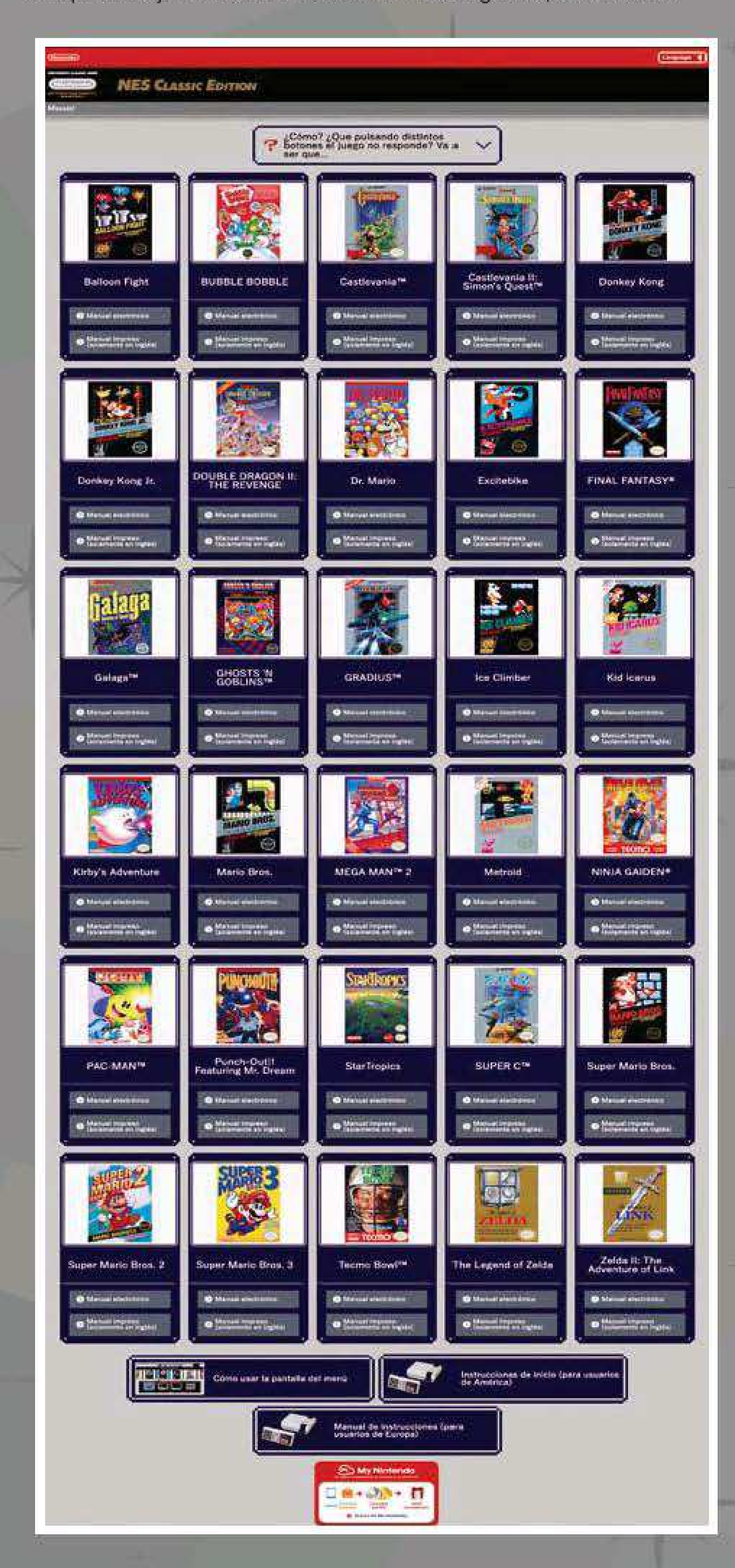
estar más o menos de acuerdo con la selección, pero el precio por juego está bien ajustado, y la calidad de imagen que ofrece la consola es incontestable.

Los señores de NERD (Nintendo European Research & Development, franceses para más señas) se han currado una emulación de lujo, que nos ha permitido por primera vez a los europeos disfrutar de estos 30 clásicos de NES a la velocidad y el tamaño de pantalla originales, sin franjas PAL ni gaitas. Y con imagen prístina, tanto si juegas en una tele de tamaño medio como en una pantalla digna de una multisala. De hecho, a la hora de sacar las capturas que acompañan estas líneas nos hemos permitido la fantasmada de conectar la consola a un televisor 4K, en la redacción de nuestros compañeros de Hobby Consolas. Ni en nuestros sueños más húmedos, y en el caso de algunos de los componentes de RetroGamer tras desembolsar una pasta para incorporar una salida RGB a la NES original, podríamos haber soñado con disfrutar de semejante calidad de imagen. La consola nos permite elegir entre tres modos de visualización: 4:3, Resolución Original (con un formato más cuadrado, como el que podríamos encontrar en un emulador) y Televisor Antiguo. Este último modo no solo añade un filtro CRT para imitar la imagen de las teles de tubo, sino que además satura los colores como si estuviéramos jugando con una vieja Telefunken a través del cable de antena.

Eso sí, en aquellos tiempos del UHF habríamos matado (o no, dependiendo de lo purista que sea uno) por disponer de otra de las novedades que presenta NES Mini: Los puntos de suspensión. Esta característica (que Nintendo no nos permitió desvelar en el anterior número de RetroGamer), nos permite grabar nuestra posición precisa dentro del juego para retomar la acción, en el mismo punto, más tarde. Cada uno de los 30 juegos permite grabar en cuatro slots distintos. Si bien es cierto que no supone una gran ventaja en aquellos juegos que ya incorporaban de origen la opción de grabar partida, supone un auténtico alivio a la hora de afrontar juegos como *Super C*, *Ghosts'n Goblins* o *Gradius*. En cierta manera es como hacer trampa (ojo, que también funcionan los trucos originales de cada juego), pero ahí entra la moralidad ▶

MANUALES DIGITALES

Nintendo podría haberse estirado un poco e incorporar los manuales de los juegos dentro del menú de la consola. En su lugar nos dirige a su web, donde podremos encontrarlos en formato electrónico (traducidos al castellano) aunque lo mejor es disfrutar de los manuales originales, escaneados.

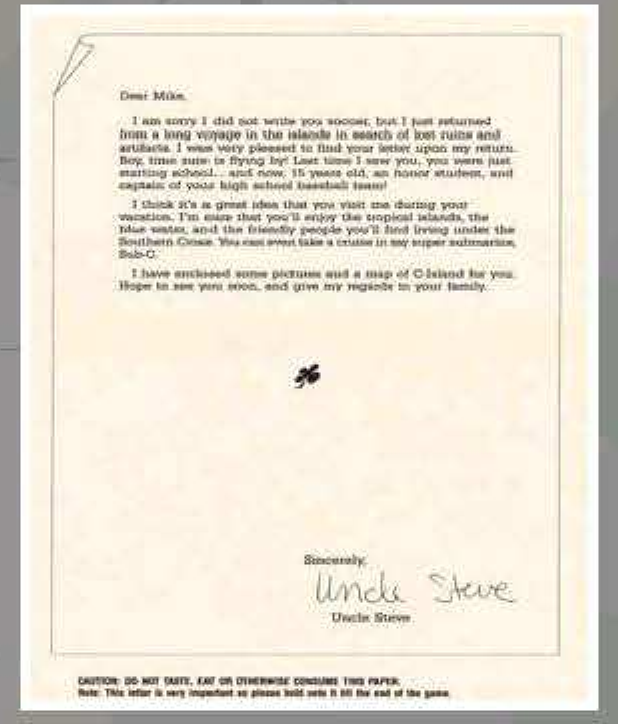






¡Y HASTA FUNCIONAN LOS MISMOS TRUCOS!

Tratándose de ROMs puras y duras, era de esperar que funcionasen los mismos trucos de antaño. Y así ha sido. Es hora de volver a las viejas costumbres y visitar Gamefaqs para averiguar en qué juegos funciona el código Konami. De momento os regalamos dos trucos: Para elegir nivel en *Ghosts'n Goblins* pulsa la siguiente combinación en la pantalla del título: Mantén presionado Derecha y pulsa B 3 veces, presiona Arriba una vez, pulsa B otras 3 veces, presiona Izquierda una vez y pulsa B 3 veces, pulsa Abajo una vez, B tres veces más y por último pulsa Start. Para sacar el Sound Test de *Super C*, en la pantalla del título mantén apretados A y B y luego presiona Start. Es una chorrada, pero mola.


Dear Mike,

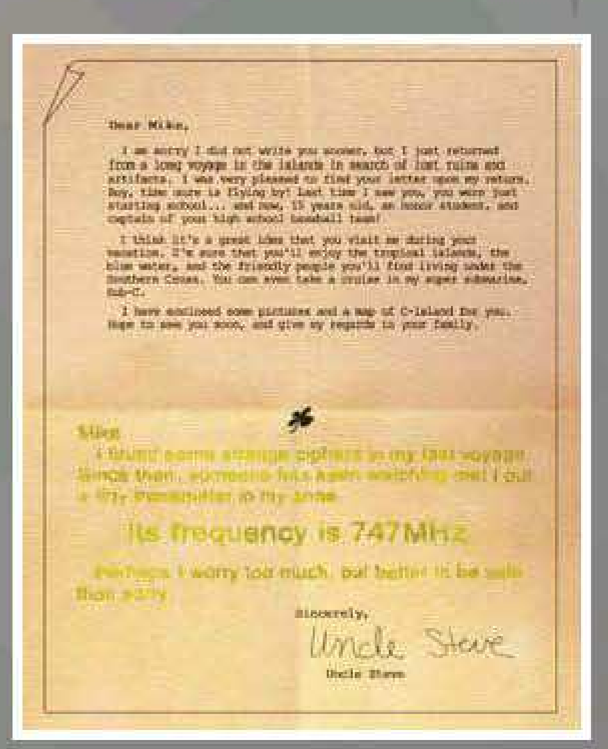
I am sorry I did not write you sooner, but I just returned from a long voyage in the islands in search of lost ruins and artifacts. I was very pleased to find your letter upon my return. Boy, time sure is flying by! Last time I saw you, you were just starting school... and now, 15 years old, an honor student, and captain of your high school baseball team!

I think it's a great idea that you visit me during your vacation. I'm sure that you'll enjoy the tropical islands, the blue water, and the friendly people you'll find living under the Southern Cross. You can even take a cruise in my super submarine, Sub-C.

I have enclosed some pictures and a map of C-Island for you. Hope to see you soon, and give my regards to your family.

Sincerely,
Uncle Steve
Uncle Steve

CAUTION: DO NOT TASTE, EAT OR OTHERWISE CONSUME THIS PAPER.
Note: This letter is very important so please hold onto it till the end of the game.


Dear Mike,

I am sorry I did not write you sooner, but I just returned from a long voyage in the islands in search of lost ruins and artifacts. I was very pleased to find your letter upon my return. Boy, time sure is flying by! Last time I saw you, you were just starting school... and now, 15 years old, an honor student, and captain of your high school baseball team!

I think it's a great idea that you visit me during your vacation. I'm sure that you'll enjoy the tropical islands, the blue water, and the friendly people you'll find living under the Southern Cross. You can even take a cruise in my super submarine, Sub-C.

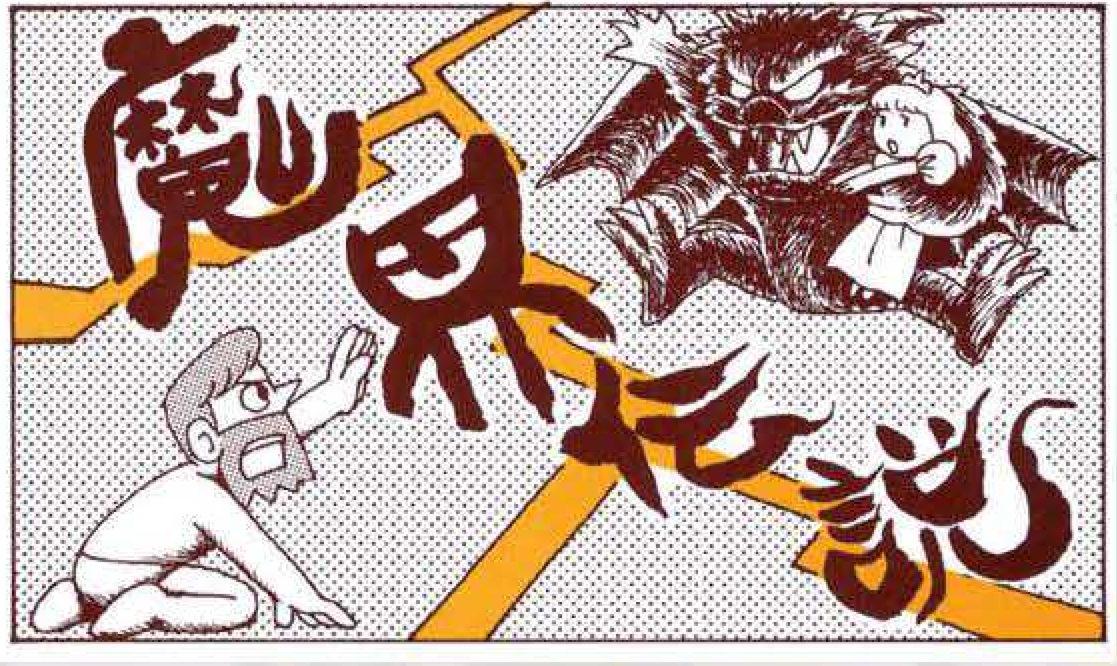
I have enclosed some pictures and a map of C-Island for you. Hope to see you soon, and give my regards to your family.

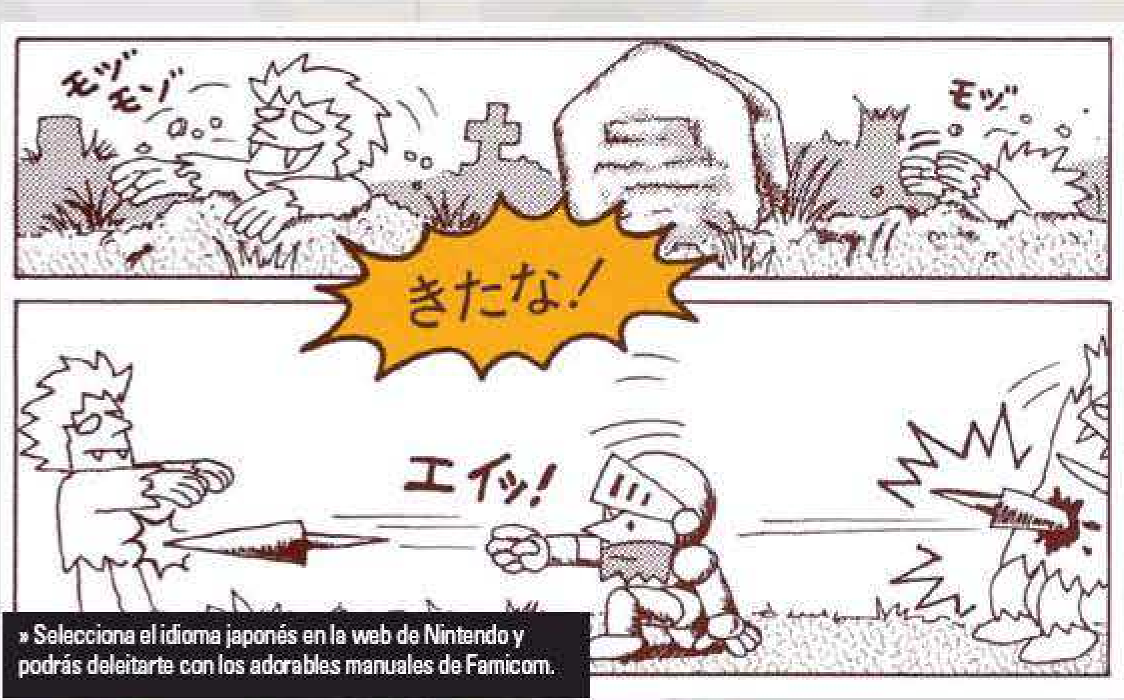
Its frequency is 747MHz

Sincerely,
Uncle Steve
Uncle Steve

LA CARTA DE STARTROPICS

Con motivo del relanzamiento de la hotline de Nintendo, uno de sus antiguos trabajadores contó una anécdota alrededor de la carta que venía incluida en *Startropics*, la cual debía sumergirse en agua para averiguar un password sin el cual era imposible seguir. A la gente no les daban la carta cuando alquilaban el juego, asi que cada vez que llamaban a la línea telefónica preguntando por *Startropics*, les daban directamente el código. Por suerte, la carta, ya mojada, ha sido escaneada por Nintendo y aparece entre los manuales de la web.





» Selecciona el idioma japonés en la web de Nintendo y podrás deleitarte con los adorables manuales de Famicom.



» Con el receptor de 8Bitdo podrás utilizar en la NES Mini los mandos bluetooth de PS3 y PS4, por ejemplo.

» Este alargador de cable va a ser uno de los bestsellers de las navidades.

» No es el auténtico NES Advantage aunque se le parece mucho.

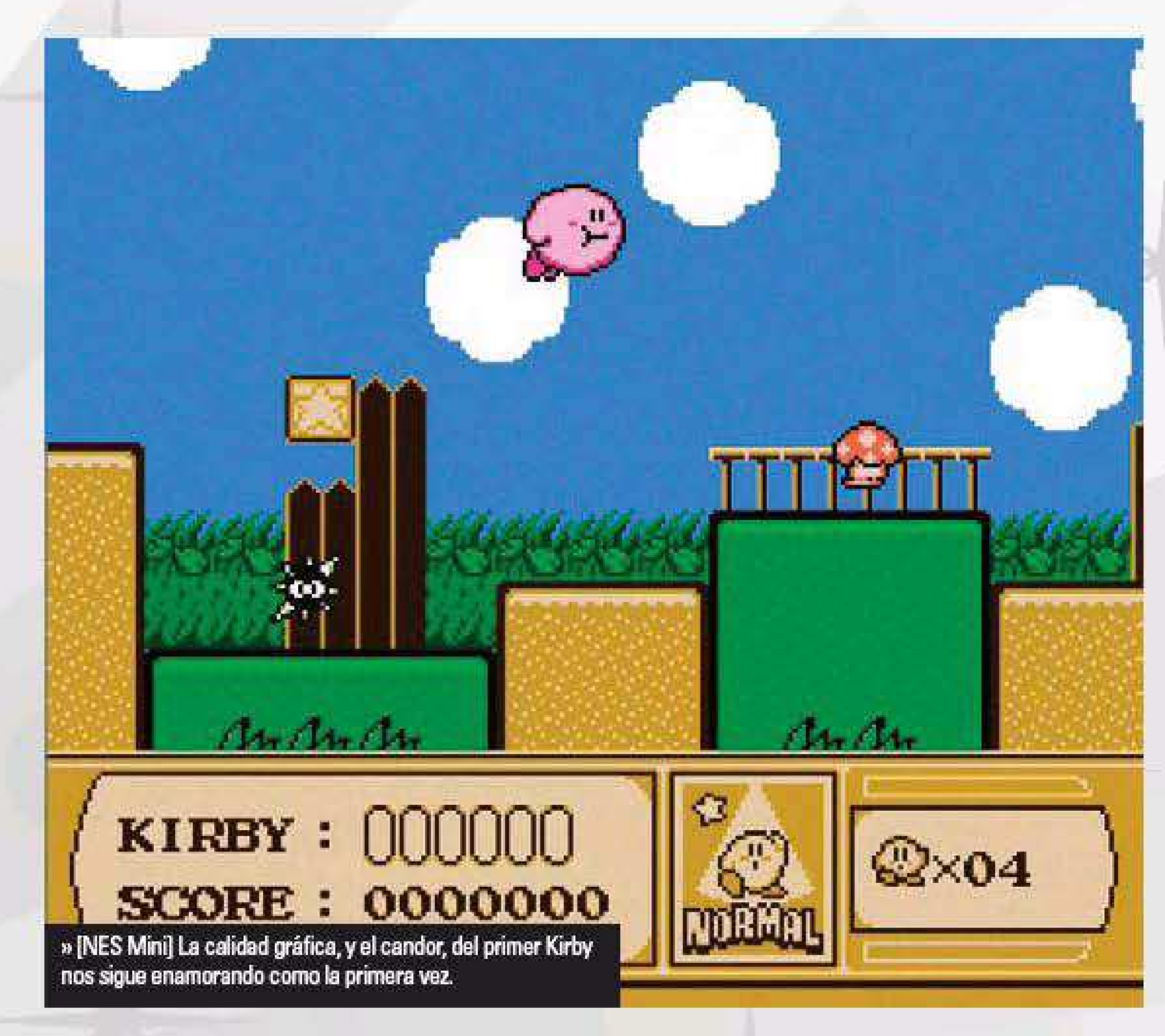
» Esta maleta te ayudará a proteger tu NES Mini durante 30 años más.

PERIFÉRICOS

Como en los viejos tiempos, el lanzamiento de Nintendo Classic Mini se ha visto acompañado de la aparición de un buen número de gadgets y periféricos. Ardistel ha lanzado en nuestro país el cable de extensión del mando (5,95 euros) y una simpática maleta (DeLuxe Carrying Case -19,95 euros) para guardar la consola, sus cables y los mandos. Los franceses SteelPlay han recuperado el diseño del mítico arcade stick NES Advantage (34,99 euros) mientras que 8Bitdo lanzará en enero un receptor para NES Mini con el que podremos utilizar cualquier mando bluetooth de la compañía, además del Wiimote, el mando Pro de Wii U y mandos de otras consolas (que funcionen con bluetooth, claro).

de cada jugador. Sin duda Nintendo pensó en aquellos usuarios que no se habían enfrentado hasta ahora a la brutal dificultad de los juegos de antaño. Los juegos actuales, con sus autosaves cada 3 minutos nos han ablandado demasiado. Media horita con la consola y descubrirás por tí mismo cómo te has atocinado en estos últimos años, incapaz de pasarte pantallas que podías superar silbando cuando eras un crío.

Nintendo ha explotado el factor nostalgia al máximo, y no solo en el minucioso rediseño (a escala) de la NES y su legendario mando (por cierto, estrenar el pad se convierte en una experiencia tan entrañable como masoquista, al redescubrir lo dura que está la cruceta, en comparación con los machacados mandos originales de NES que tenemos todos en casa). La compañía ha resucitado las campañas publicitarias de finales de los 80 en sus respectivos territorios. Lo han hecho en Japón (con un spot absolutamente tronchante donde no falta ni la blusa rosa del anuncio original) y en Estados Unidos, donde volvieron a poner en marcha, durante tres días, su emblemática hotline telefónica, ofreciendo trucos sobre los juegos incluídos en el catálogo de NES Mini. Nintendo España, por su parte, recuperó aquella delirante frase de "ven al mogollón", eje central de la campaña de marketing de SPACO, distribuidora de la NES en aquellos lejanos tiempos.

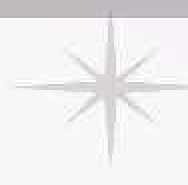


» [NES Mini] La calidad gráfica, y el candor, del primer Kirby nos sigue enamorando como la primera vez.



» [NES Mini] ¿No sentís cierta envidia hacia esa gente que va a jugar por primera vez con *Metroid*?

Servidor, seguero confeso, no puede sentir más que envidia por la jugada maestra que ha realizado Nintendo en nuestras narices. Han apelado a la nostalgia sin contemplaciones, pero nos han dado una máquina barata que ejecuta 30 clasicos de NES con un rigor admirable (ni se han molestado en quitar el molesto flicker de los juegos) y con un acabado a la altura de la consola original (los pads cuestan la mitad que los mandos falsos de los chinos y les dan mil vueltas en robustez y fiabilidad). Si, tu primo el informático es capaz de coger una Raspberri Pi y emularte desde el MAME hasta la Vectrex por menos dinero, pero Nintendo no pensó en él a la hora de lanzar esta consola. Lo hizo para toda esa gente que creció con la NES y no quiere complicarse la vida mas allá de pulsar el botón Power y rememorar tiempos más nobles y civilizados. Gente que ni siquiera sabe lo que es la eShop porque posiblemente no ha vuelto a tocar una consola desde hace décadas.

Nintendo se va a forrar con la jugada (y lo habría hecho mucho más de haber sacado a la venta más unidades), pero lo realmente positivo es que no tardarán en ser imitados por otros. La brasileña TecToy va a volver a fabricar la Mega Drive (de AT Games y sus MD de medio pelo mejor no hablar) y hay rumores que apuntan a que Konami ha registrado la marca TurboGrafx en la oficina de patentes de EE.UU., aunque sospechamos que este interés tiene más que ver con la intención de Kanye West de bautizar su próximo disco como la consola de NEC. En 2017 comprobaremos si la NES Mini se queda en una curiosidad o supone el primer paso hacia un renacimiento de las consolas clásicas, en versión Mini. ¿Una PC Engine Micro? Ojalá. 

DOS GENERACIONES Y UNA CONSOLA

¿El éxito de NES Mini se debe solo a la nostalgia? ¿Sus juegos aún son capaces de enganchar a gente que ni había nacido cuando la consola original llegó a España? Para averiguarlo hemos contactado con dos jugadores alejados en edad pero unidos por su amor hacia Nintendo. Uno ha superado hace tiempo los cuarenta y el otro ni siquiera tiene bigote. Esto nos han contado…


» Lucas tiene 12 años y es un fan acérrimo de Pokémon y todo lo que huela a Nintendo.


» Marcos ha cumplido 12 años varias veces, pero se conserva de lujo. ¿Os suena de algo?

¿QUÉ TE HA PARECIDO NES MINI?

Lucas: Buena y muy divertida. Es muy pequeña, demasiado Mini, se me hace raro, pero mola que sea chiquitita.

Marcos: Me ha parecido una gran idea por parte de Nintendo. Sospechaba que lo iban a hacer bien, pero una vez que sostienes la caja en tus manos y comienza el ritual del unboxing te das cuenta del cariño y las ganas de agradar que se han depositado en la NES Mini. Su tamaño es increíble, dan ganas de comprarte media docena y colocarlas a modo decorativo en cada habitación de la casa. Luego llega la hora de jugar y entran en escena esa treintena de clásicos, los modos de pantalla, la posibilidad de salvar las partidas cómodamente… En resumen, un auténtico placer para la vista, el oído, el tacto y el sentido más importante, la nostalgia, que cuando está bien recreada, es el más efectivo de todos.

¿LO QUE MÁS TE HA GUSTADO?

Lucas: Que tiene muchos juegos, alguno de mis preferidos de ahora, como el *Zelda* y *Kirby* y me ha gustado mucho jugar a los primeros que salieron. ¡Me los quiero acabar! No son muy bonitos, pero algunos son muy divertidos. Y he descubierto estilos de jugar que no había probado nunca, como *Punch-Out!!*.

Marcos: Prácticamente todo, desde la caja hasta el menú de elegir formatos de pantalla, pasando por la espléndida recreación de la consola, la inclusión de un mando "real", o la calidad de imagen en una tele actual. Sabemos que Nintendo respeta y valora sus orígenes, por eso cada vez que se embarca en algo de este tipo, el resultado suele ser una auténtica monada. Yo no he podido resistirme y he adquirido también la versión japonesa, una mini Famicom que es una verdadera maravilla. La selección de juegos no es perfecta pero se le acerca bastante, está muy estudiada.

¿LO QUE MENOS TE HA GUSTADO?

Lucas: Que no se pueda guardar en la mayoría de juegos. Creía que el mando iba a ser incómodo y te ibas a clavar las puntas, pero no. No me ha resultado incómodo.

Marcos: Que no haya posibilidad de descargar/comprar más títulos a través de una tienda virtual mediante una conexión Wi-Fi. Aunque es comprensible, ya que esto habría encarecido el producto y abierto las puertas de par a par -más aún- a manos y mentes inquietas. El cable del mando quizá podría haber sido más largo pero no me ha resultado incómodo, ni me ha obligado a dar tirones inoportunos. Y, por supuesto, cada uno tiene en su mente sus 30 clásicos de NES y no tienen por qué coincidir con los seleccionados por Nintendo, aunque el listado es de notable alto.

¿QUÉ OTRA CONSOLA CLÁSICA TE GUSTARÍA VER EN VERSIÓN MINI?

Lucas: No me sé ninguna. Pero me gustaría probar cualquier otra, porque con esta me lo estoy pasando muy bien.

Marcos: No voy a decir SNES porque todos sabemos que aparecerá así que me quedo con mi adorada y mítica PC Engine. En formato mini consola blanca, aún más mini de lo que era, con 30 clasicazos del calibre de *R-Type*, *Out Run*, *Gunhed*, *Soldier Blade*, los cuatro *Bonk*, *Devil's Crush*, *Raiden*… Aunque ya puestos, casi que mejor una SuperGrafx Mini con *Daimakaimura*, *1941* y *Aldynes* sumados a la colección. Gustos y manías aparte, sería genial que lo hicieran con cualquier máquina.

¿DE LOS 30 JUEGOS DE NES MINI CUÁLES SON TUS CINCO FAVORITOS?

Lucas: *Zelda*, *Kirby*, *Galaga*, *Excitebike* y *Punch- Out!!*. Me gusta mucho *Super Mario Bros 3*, pero ya lo había jugado en una colección de Wii.

Marcos: Podría empezar por ni venerado *Donkey Kong*. Seguiría con *Gradius*, y luego me decantaría por ese pedazo de juego llamado *Super Mario Bros. 3* y me daría una vuelta por *Ninja Gaiden*, con su mágica intro y esa jugabilidad corrosiva. Cerraría el pack con *Super C*, *Castlevania*, *Metroid* y *Kirby's Adventure*.

FAMICOM CLASSIC MINI

Por Marçal Mora

Japón no podía ser menos y también ha recibido su propia versión de NES Mini, Famicom Mini. Una miniatura a escala de la 2ª versión de la consola que Nintendo lanzó en 1983 (el primer lote de Famicom tenía los botones del mando cuadrados). Al uso, Famicom Mini no se distingue en prácticamente nada de NES Mini. No obstante, presenta dos diferencias destacables: los mandos y la selección de juegos.

Los mandos en la Famicom iban conectados directamente a la placa de la consola. FC Mini lo respeta completamente y, a diferencia de la versión NES, los dos mandos vienen incluidos de serie. Mandos que se alojaban en los laterales de la unidad y que también lo hacen en su versión reducida, lo que limita el tamaño del mando para hacerlos a escala. Así, los mandos de la FC Mini son prácticamente un tercio de los mandos de NES Mini. Hay que destacar el detalle estético de dejar el mando del segundo jugador con su micrófono, aunque ni esté físicamente ni funcione.

El segundo cambio destacable es la selección de juegos. Hay ocho distintos. Esto podría ser relevante si la sustitución implicase cambios en las vacas sagradas, pero no es así. Siendo honestos, salvo *River City Ransom/Street Gangs/Downtown Nekketsu Monogatari*, el resto de la selección está pensada para los gustos japoneses y se nota.

Si la NES Mini es, para los europeos, una oportunidad de hacer justicia histórica y jugar a 60Hz, la FC Mini nos da la oportunidad de entender otros juegos que hicieron popular a la Famicom en Japón mientras observamos, camino de la indignación, algunos que no llegaron o que fueron tremendamente cambiados en el proceso.

ATLANTIS NO NAZO

Famicom tiene decenas de juegos, mayoritariamente tempranos, que todavía son venerados como mitos en Japón y que en Occidente, probablemente, jamás entenderíamos por qué. El misterio de Atlantis es uno de ellos, con corazón de plataformas pero la dificultad absurda por bandera. Desarrollado en 1986 con el fin de ser "el juego que superó a Super Mario Bros" bajo la premisa de contener 100 niveles, hacerlo con únicamente siete vidas mientras morimos al mínimo contacto es una misión de altura. Pero cuando el juego se basa en superar los niveles corriendo a toda castaña hasta llegar a la siguiente puerta, que puede llevar a cualquier otro nivel (cada puerta es un warp, que puede llevar a un nivel posterior o anterior) es una misión dantesca. *Atlantis no Nazo* es más una curiosidad que una gran obra.

DOWNTOWN NEKKETSU KØSHINKYOKU: SOREYUKE DAIUNDØKAI

En 2003 Famitsu organizó una encuesta destinada a encontrar los 100 juegos favoritos de FC para sus lectores. Citaré en dos ocasiones esta lista porque tiene dos elementos que sirven de explicación. El primero es este juego, uno de los muchos de la saga *Kunio-Kun* y que consiste en una competición de cuatro disciplinas distintas: campo a través, carrera de obstáculos, pelota poste y lucha (bastante libre). ¿Qué hace importante esa lista? Pues que esta entrega está situada en el puesto 14, como segunda entrega que aparece de Kunio (tras el *Downtown Special* que ocurre en el Japón feudal, en 13ª posición) y como primer juego "deportivo" de la lista. Si alguien pensaba que la competición a castaña limpia era cosa de *Smash Bros.*, iba muy equivocado. Juegos como este ya lo pusieron en el corazón de su mecánica. La prueba de campo a través consiste en correr a través de la ciudad, pasando por las alcantarillas y los interiores de las casas, mientras nos damos de palos con el resto de contrincantes. La carrera de obstáculos es similar, aunque incluye peligros adicionales. El poste pelota consiste en escalar un poste para intentar romper una especie de piñata y el gran torneo consiste en una pelea multitudinaria.

DOWNTOWN NEKKETSU MONOGATARI

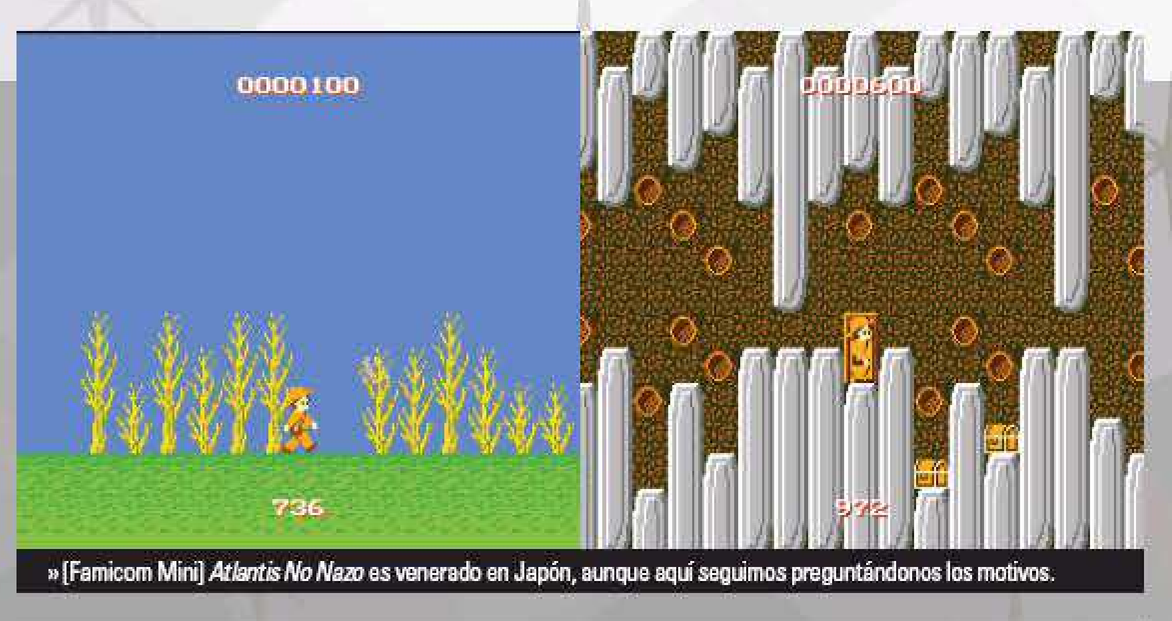
Aunque a algunos les sonará por *Street Gangs* (su nombre en Europa) o por *River City Ransom* (nombre en EE.UU.), el original es otro de los *Kunio-kun* y, en este caso, la acción tiene lugar en los suburbios, dónde una banda rival ha secuestrado la novia de Kunio y, junto a Riki, debe rescatarla luchando con los malotes a través de las calles. Las versiones occidentales mantuvieron el tipo con solvencia pero eliminaron algunos elementos culturales: los uniformes de instituto japonés, los buzones fueron "localizados" así como también los nombres (Kunio es Alex y Riki es Ryan, por ejemplo). Si bien no deja de ser un beat'em up de la vieja escuela, en su interior introduce elementos de RPG que lo distinguen de otros contemporáneos. Es un *Double Dragon* grosero, en el que podemos, por ejemplo, arrojar a nuestro compañero como arma arrojadiza. Eso lo hace, si cabe, todavía más recomendado.

FINAL FANTASY III

La inclusión de *FF III* puede sonar sorprendente, dado que Occidente ha recibido el primer *Final Fantasy*. Pero la verdad es que es significativo. En la lista de Famitsu, *FF III* obtuvo la 4ª posición. El original, *Final Fantasy*, no aparece hasta la undécima plaza. Si *Final Fantasy* abrió la saga, *FF III* sentó sus bases y es, abiertamente, mucho mejor juego. Es el primero en que los ataques se reasignan si el objetivo muere antes, es el primero con trabajos intercambiables, la mayoría de invocaciones también son originarias de esta entrega (Chocobo, Shiva, Ramuh, Ifrit, Odin, Leviathan, Bahamut,…) e incluso los Moogles hacen acto de presencia por vez primera. La inclusión de *FF III* en lugar del original es un reconocimiento a la que es, con creces, la mejor entrega de la trilogía original.

NES OPEN TOURNAMENT GOLF

Aunque el título sea de su versión NES, deberíamos haberlo titulado *Mario Open Golf*, que es como se llama en Famicom. Y no sólo por razones estéticas, sino porque podría ser que uno de los que más discrepancias presenta entre versiones. Dos juegos de mismo aspecto, misma base, pero distintos en todo lo demás. *Mario Open Golf* fue tratado y recortado en su llegada a Occidente. *Mario Open Golf* contiene cinco campos por los sólo tres de la NES, la música es marcadamente distinta y, por si fuese poco, también es más difícil; incluso los pocos niveles que coinciden presentan obstáculos distintos y más complicados en la versión japonesa.



» [Famicom Mini] *Atlantis No Nazo* es venerado en Japón, aunque aquí seguimos preguntándonos los motivos.

» [Famicom Mini] *Downtown Nekketsu Koshinkyoku: Soreyuke Daiundokai:*. El deporte urbano, versión Kunio.



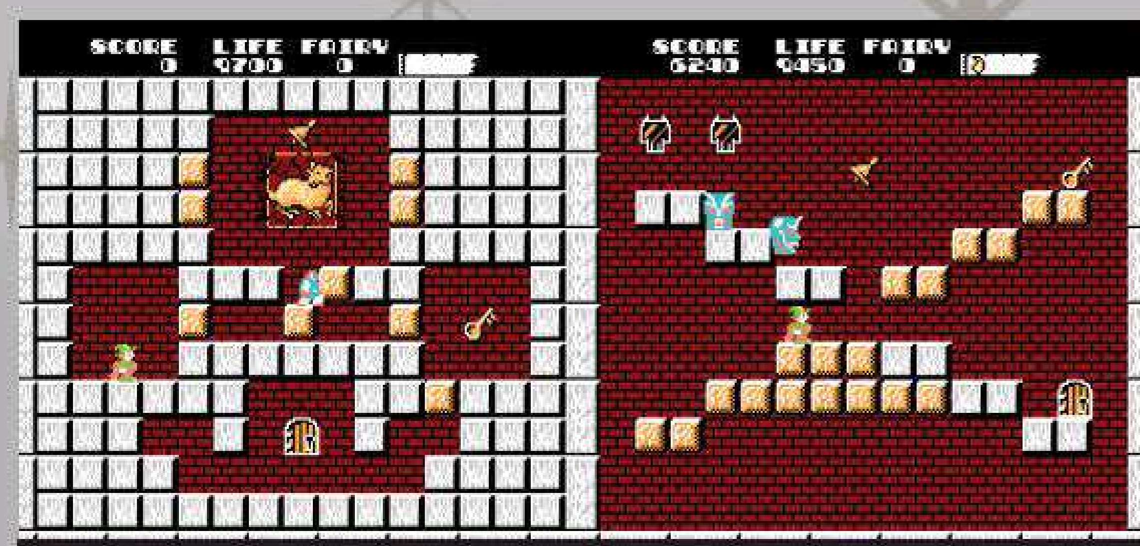
» [Famicom Mini] *Downtown Nekketsu Monogatari* llegó a Europa, muy cambiado, con el título de *Streets Gangs*.



» [Famicom Mini] *Final Fantasy III* le da bastantes vueltas al *FF* primigenio, incluído en la NES Mini.



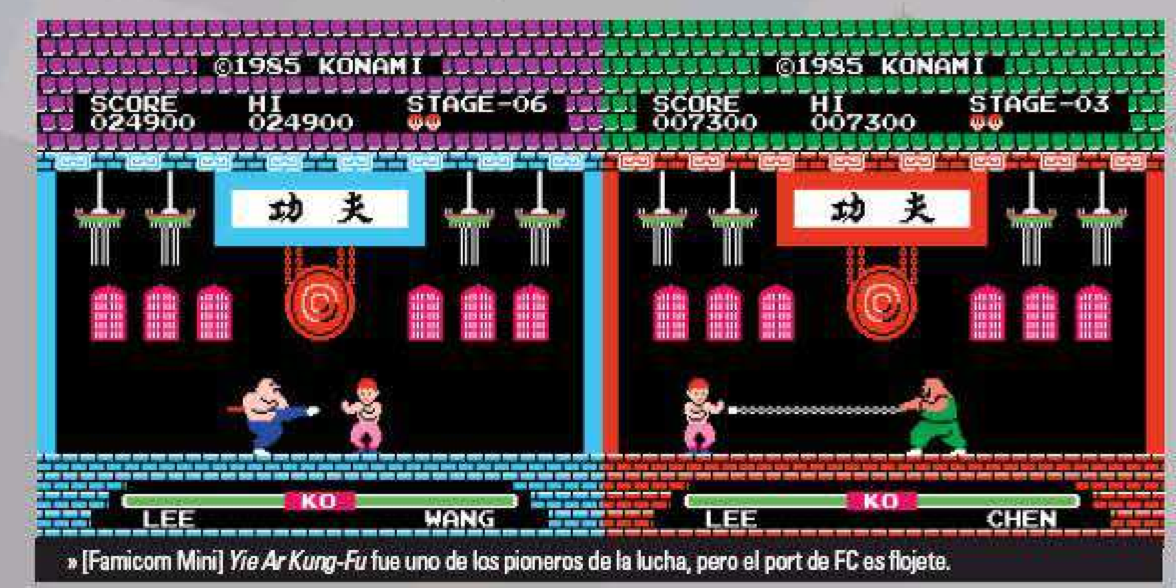
» [Famicom Mini] La versión japonesa de *NES Open Tournament Golf* era mucho más completa y difícil.



» [Famicom Mini] *Solomon's Key*, todo un clásico de los recreativos, incluído en el catálogo de FC Mini.



» [Famicom Mini] *Tsuppari Ozumo* es sin duda el juego más sorprendente de Famicom Mini para un occidental.



» [Famicom Mini] *Yie Ar Kung-Fu* fue uno de los pioneros de la lucha, pero el port de FC es flojete.

SOLOMON'S KEY

Originalmente creado por Tecmo para arcade en 1986, la conversión de FC/NES de este puzle es más que decente y, de hecho, incluso expande ligeramente el número de niveles. Cada uno de ellos tendrá una puerta y una llave que habrá que encontrar y recoger para abrir la puerta y antes que termine el tiempo. Como obstáculos, decenas de bloques, ítems y enemigos. La mecánica base de *Solomon's Key* consiste en utilizar la varita mágica de Dana para crear o destruir bloques. También podrá lanzar bolas de fuego tras obtener los correspondientes pergaminos, aunque sean más bien escasos. Es un juego bien redondeado, nada fácil y, eso sí, lleno de secretos que os invito a descubrir.

TSUPPARI OZUMO

Con la inclusion de *Tecmo Bowl* en la Nintendo Classic Mini, se brindó a los europeos la oportunidad de disfrutar uno de los juegos deportivos más divertidos de NES, aún sin entender las reglas del fútbol americano. *Tecmo Bowl* forma parte indisociable de la cultura nintendera americana, de la misma forma que *Tsuppari Ozumo* lo hace de la japonesa en su equivalente, esta vez, para Sumo. *Tsuppari Ozumo* es, para los occidentales, una excentricidad, pero su aproximación sencilla y divertida al deporte tradicional por excelencia de Japón supone su recomendación total para cortas sesiones de entretenimiento y curiosidad.

YIE AR KUNG-FU

Su historia empieza en los recreativos en 1985 de la mano de Konami y es, probablemente, el ejemplo más relevante de juego de lucha anterior a *SFII*. Puso por primera vez un peso específico en la diversidad y el número de luchadores distintos, aunque el jugador solo pudiese controlar uno: el héroe anónimo karateka. La versión de FC, no obstante, es mucho más limitada, con un personaje controlable llamado Lee y cinco niveles con cinco oponentes distintos que se repiten en bucle. *Yie Ar Kung-Fu* es, sin lugar a dudas, un clásico y un referente, pero dadas las limitaciones del port de FC se nos ocurren decenas de juegos cuya inclusión hubiese tenido más sentido que ésta.



INSTRUCTIONS



CUANDO LOS POLICÍAS Y LOS COCHES DE LUJO DOMINABAN LA TV, TAITO NOS DIO LA OPORTUNIDAD DE VIVIR NUESTRAS FANTASÍAS PARTICIPANDO EN PERSECUCIONES DE ALTA VELOCIDAD. RETRO GAMER ACEPTA LA MISIÓN DE INVESTIGAR ESTE CLÁSICO…



» [Arcade] Impactar contra barricadas, cajastros y otros obstáculos es una de las partes más divertidas de las persecuciones policiales.

Persecuciones policiales, uno de nuestros placeres más ocultos. ¿Son emocionantes? Sí, sin duda alguna, pero también son extraordinariamente peligrosas para todos los involucrados, desde los fugados y sus perseguidores hasta las decenas de conductores y pasajeros inocentes que se cruzan en el camino. Afortunadamente, los videojuegos nos permiten disfrutar de esos placeres prohibidos sin poner la vida de nadie en peligro, y a finales de los ochenta no había mejor forma de participar en una gran persecución que dejando caer unas pocas monedas en *Chase HQ*. Encarnas a Tony Gibson y Raymond Broady, miembros del departamento de élite de la policía de Chase HQ, encargados de gestionar las persecuciones a alta velocidad más exigentes.

En muchos sentidos, su propuesta le convirtió en el juego perfecto de su época. Los años 70



E H.Q.



» [Arcade] A menudo incendiarás los coches criminales al impactarlos, pero nunca llegarán a explotar como en las películas.

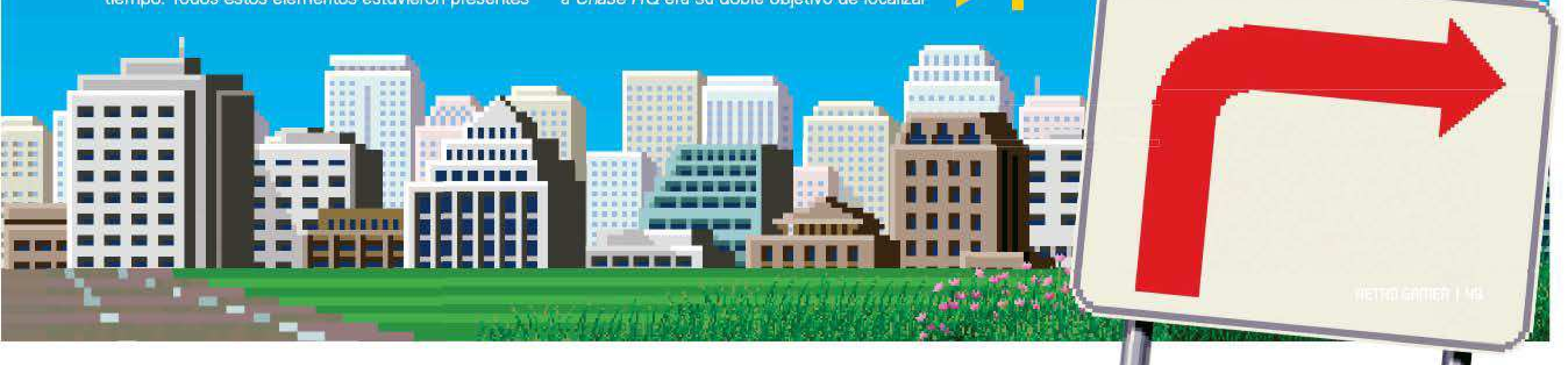
habían producido grandes películas y series de persecuciones como *Starsky & Hutch*, pero los 80 fueron testigo de antológicas demostraciones policiales en televisión. Aunque los American Muscle eran los auténticos protagonistas de las películas, series como *Magnum P.I.* y especialmente *Miami Vice* solían mostrar deportivos europeos, que incluían Porsche, Ferrari, Lamborghini o Lotus. Taito se inspiró en estas series para su *Chase HQ*, incorporando coches similares y una temática americana. En particular, los diseñadores se centraron en Porsche: dos de los cinco vehículos enemigos eran del fabricante alemán, además Gibson y Broady conducían un Porsche 928 negro.

Como juego, *Chase HQ* era superficialmente similar a otros títulos de los 80 con deportivo potente, tráfico y escenarios en formato scaling, y límite de tiempo. Todos estos elementos estuvieron presentes en *Full Throttle* de Taito, un arcade de conducción de 1987 que estaba claramente influenciado por el éxito arrollador de *Out Run*. Su principal aportación fue incluir tres turbos por checkpoint, que debían ser utilizados, a poder ser, en tramos rectos y con poco tráfico. No fue un juego tremendamente revolucionario, pero le fue bien a Taito.

Chase HQ retomó todos esos elementos, y bebió un poco más de *Out Run* incorporando carreteras con bifurcaciones. Sin embargo *Chase HQ* no era un simple ejercicio de copia. Lo que hacía especial a *Chase HQ* era su doble objetivo de localizar ▶



» [Arcade] Sabrás cuándo has encontrado tu objetivo gracias a una llamativa advertencia de color rojo y una flecha gigante.



CHASE H.Q.

MARK EDWARDS

PERSEGUIMOS AL CULPABLE DE LOS GRÁFICOS DE LAS VERSIONES DE CHASE HQ PARA 16 BITS



¿Qué piensas de la recreativa original?
Me encantaba. En aquel momento había muchos arcades de coches, pero este tenía un toque único. Además transmitía el estilo de las series clásicas de TV que me habían absorbido el cerebro. Mi padre trabajaba en la Policía, así que esto quizá ayudó.

¿Por qué se encargó Teque Software de hacer los ports a 16 bits para Ocean?
Nuestro MD, Tony Kavanagh, tenía contacto con Ocean, especialmente con Gary Bracey en aquel momento. Krisalis se había labrado un nombre y un prestigio en conversiones como *Toobin*, *Scramble Spirits*, *Continental Circus* etc...

¿Fue difícil desarrollar las versiones de Atari ST y Amiga?
Como con todas las conversions, los logos, copyrights y el estilo eran muy importantes. Recuerdo que fue muy complejo conseguir la pantalla de carga correcta, y esto me garantizó las risas de mis compañeros artistas...

¿Recibiste mucho apoyo?
La verdad que muy poco. Todo el feedback venía a través de Ocean. En esos días el desarrollo de juegos era más facil en general. Teníamos poco feedback en comparación con lo que estoy desarrollando ahora, *Dead Island 2*...

¿Quién trabajó en el proyecto y cuánto tiempo duró?
Creo recordar que tuvimos seis meses para realizar todas las conversiones. Esto supuso una hazaña por todos los proyectos que teníamos entre manos y el pequeño equipo de desarrollo que éramos.



¿Creaste la pantalla de carga y te diste cuenta de que aparecía Han Solo?
Lo hice en efecto, y no, no conocía este detalle. Lo pasé muy mal dibujando aquellos labios, creo recordar.

¿Cuál es la mejor anécdota que recuerdas al trabajar en *Chase HQ*?
Cuando pienso en *Chase HQ* me viene a la cabeza lo mal que lo pasé dibujando esos labios... Disfruté mucho aquella etapa, mucho más que ahora. Krisalis era una empresa ideal para trabajar.

la puntuación en aquel momento osciló entre 55% y 90%. ¿Era un fiel reflejo de lo que ofrecía el juego?
Creo que sí, es un resultado justo si tenemos en cuenta el poco tiempo que tuvimos para extraer los gráficos de la recreativa y hacer las conversiones.

¿Ha aguantado el paso del tiempo?
Estoy sorprendido al verlo ahora, tras más de 20 años de avance en videojuegos. En su momento tenía carisma y apariencia. Es bonito que algunos veteranos amen el juego, es algo que siempre atesoraré.

¿Por qué crees que *Chase HQ* sigue siendo tan popular?
En esa época había mucha competencia. Afortunadamente contábamos con la ventaja de convertir una gran recreativa. Un arcade que fue probado a fondo y absorbido por los muchachos de los noventa. ¿Cómo podría fallar con la buena conversión que hicimos?



» [Arcade] Golpear los coches enemigos es mucho más fácil cuando se hace buen uso del Turbo.

▶ e inmovilizar al vehículo enemigo, pilotado por un peligroso criminal. La misión no era fácil, necesitabas evitar a numerosos vehículos civiles en carretera mientras acosabas al vehículo criminal. Cada adelantamiento exitoso te premiaba con 200 puntos más que el anterior, recompensando la conducción "limpia". Sin embargo, evitar el contacto se acababa cuando tenías que embestir al coche del tunante de turno y sacarlo de la carretera.

Gran parte de lo que hace a *Chase HQ* tan bueno es la excelente puesta en escena del juego. A primera vista podrías pensar que no innova en el género de *Out Run*, dada la similar técnica de scaling de sprites que utiliza. Sin embargo, pronto te das cuenta de que es visualmente impresionante. El juego incorpora tramos con túneles, desvíos con rampas y excelentes animaciones extra como la del helicóptero que te ayuda a alegir ruta. Además, la música podría haber salido de cualquier serie policiaca de la época, sobre todo la melodía rica en bajos que nos acompaña mientras Nancy da instrucciones desde Chase HQ.

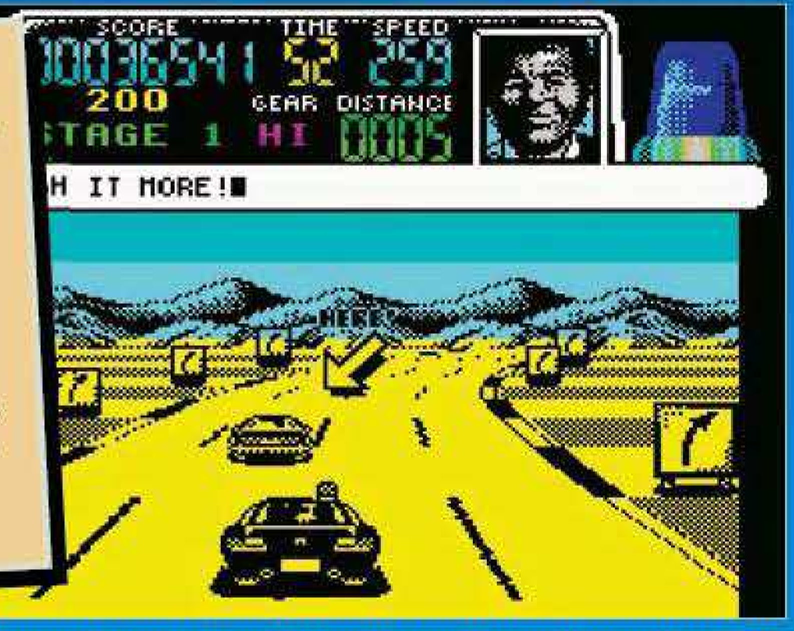
Hablando de Nancy, sus informes digitalizados sobre las misiones se prestan a ser escuchados con deleite y atención antes de cada fase. Incluso los crímenes a los que hace referencia reflejan las preocupaciones del momento, como se puede ver en la inclusión de narcotraficantes (un año ▶



» [Arcade] El tráfico civil tiene la molesta costumbre de obstruir nuestros impetuosos intentos de justicia destructiva.

CONVERSIONES H.Q.

REPASAMOS TODAS LAS CONVERSIONES DEL MITO POLICIACO DE TAITO



ZX SPECTRUM
1989

■ Es reconocido como uno de los mejores juegos aparecidos en Spectrum, y con razón. El apartado audiovisual es magnífico, incluye voces digitalizadas, y además es rápido y suave. No se podía pedir más para una conversión del ojito derecho de Sir Clive.



AMSTRAD CPC 1989
■ No es tan rápida como la versión de Spectrum, pero la diferencia no es abismal y en el resto de aspectos es una adaptación asombrosa. Incluye todo lo necesario para ser un port grandioso y su colorido le dio una gran ventaja sobre sus rivales de 8 bits.



COMMODORE 64 1989
■ Si los responsales de convertir *Chase HQ* para C64 estuvieran en *Chase HQ*, los sacarías de la carretera por asesinar a un clásico. Gráficamente es muy pobre, y transcurre tan lento que sería más fácil alcanzar a los enemigos a pie.



MSX 1989
■ Es como la versión Spectrum, pero no os dejéis engañar, es más lento y no incluye una presentación tan brillante. Es mejor que la versión C64, aunque esto no signifique gran cosa. Está considerado como una rareza, solo apareció en alguna zonas de Europa.



AMIGA 1989
■ Hay muy poco que diferenciar entre las versiones de Atari ST y Amiga de *Chase HQ*, lo que siginifica que ambas son correctas. Para ser honestos es una mezcla entre un *Lotus Turbo Challenge* para pobres y las fases de conducción de *Batman: The Movie*.



ATARI ST 1989
■ Esta conversion fue desarrollada por Teque, los mismos que se encargaron del port para C64. El juego es mucho mejor en ST, las pantallas estáticas son muy bellas pero es algo lento y el control mejorable. Hay mejores versiones, céntrate en ellas.



FAMICOM 1989
■ Una conversión más que interesante para la consola de 8 bits, con voces digitalizadas y soporte para el mando analógico de *Arkanoid*. Además, va un paso más allá de la coin-op ya que permite intercambiar puntos por partes nuevas para el coche entre fases.



MASTER SYSTEM 1990
■ Es una versión bastante buena. Está inspirada en el port de Famicom e incluye las opciones de mejora. Es rápido y aparente, pero el escenario es poco variado por la planicie de las carreteras y la ausencia de túneles. Exclusivo para regiones PAL.



PC ENGINE 1990
■ Una adaptación rápida e impecable, con una gran BSO, gráficos notables y la mayoría de los lujos de la coin-op. Eso sí, la gestión de las curvas es muy exigente y el sonido de la sirena bastante molesto, pero estamos ante una de las mejores versiones.



GAME BOY 1990
■ El juego no se va nada mal en pantalla monocroma, pero *Chase HQ* para GB es pobre. No se maneja realmente bien y en un juego de conducción esto resulta un grave problema. *Super Chase HQ* es mucho mejor y retoma la misma idea, así que ya sabes...



GAME GEAR 1991
■ La experiencia *Chase HQ* en la portátil de Sega es prácticamente igual a la experimentada en Master, hasta tal punto que funciona en el modo gráfico Master System. La única diferencia es un HUD redibujado acorde a la pequeña pantalla.



SHARP X68000 1992
■ Este ordenador japonés es famoso por sus brillantes conversiones, pero *Chase HQ* no es una de ellas. Los elementos se mueven bruscamente y el escenario ha sido horriblemente renderizado, no hay caminos sin asfaltar ni desvíos. Eso sí, BSO brillante.



SATURN 1996
■ Sería lógico esperar una conversión perfecta del original, pero cuenta con sprites redibujados y diferencias en los efectos gráficos. Aún así es la versión doméstica más cercana al arcade, pero no esperes la fidelidad total de la serie *Sega Ages*.



FM TOWNS
1991

■ He aquí una conversion asombrosa, muy cercana al original. El formato de pantalla es un poco estrecho y el scaling no es tan suave, pero en el resto de apartados resulta magistral. Es una pena que tampoco se hayan implementado túneles.



PIXEL PERFECT

LLAMANDO A TODAS LAS UNIDADES… ¡APAREZCAN EN ESTA DOBLE PÁGINA INMEDIATAMENTE!











» [Arcade] Este pájaro con aspas te ayudará en la misión mostrándote dónde se dirigen los criminales.



» [Arcade] El efecto gráfico del túnel mejoró notablemente experiencias de juegos de coches anteriores como *Out Run*.

SPEED LIMIT 55

▶ antes del debut de la pantalla de 'winners don't use drugs', y los espías del bloque del Este (un año antes de la caída del Muro de Berlín). Nancy también te avisará si se te está acabando el tiempo, y no es la única voz que aparece. Tu colega te enimará a menudo con frases legendarias como, "Let's go, mister driver," y sentencias exclusivas para apuntillar cada una de los cinco escenas de arresto.

El éxito del juego fue inmediato nada más lanzarse en 1988 y Taito cosechó gran popularidad gracias a las versiones domésticas. Para el mercado europeo de ordenadores los derechos fueron adquiridos por la todopoderosa Ocean, que gestionó un potente lanzamiento multiplataforma en 1989. Además de cubrir las típicas máquinas de 8 y 16 bits, una versión MSX fue producida para Europa continental y distribuida por Erbe Software. No sorprende el hecho de que no hubiera lanzamiento para el mercado japonés, ya que Taito no era excesivamente proactiva persiguiendo el mercado doméstico de los ordenadores. Dos versiones fueron lanzadas por diferentes compañías para dos súper ordenadores de la época con resultados muy dispares.

En cambio, Taito concentró todos sus esfuerzos en el universo de las consolas. PC Engine recibió una conversión casi directa del original pero Famicom, Master System y Game Gear ofrecieron una experiencia de juego más profunda, quizá reconociendo el hecho de que la recreativa podía ser completada en tan solo diez minutos. Las cinco etapas del arcade se repetían tres veces, y los puntos podían ser canjeados por mejoras para el coche entre rondas. El aceite, los neumáticos y el parachoques podían ser optimizados, mientras que los impulsos de turbo y un sobrealimentador podían añadirse, otorgando esa velocidad extra necesaria para acabar con los criminales más rápidos.

La evolución de la fórmula *Chase HQ* vendría con sus secuelas. *Special Criminal Investigation* mantenía el espíritu 'persigue y destruye', pero nos daba la opción de abatir al vehículo enemigo con armamento. También gozó de cierta popularidad, pero no recibió tantas bendiciones como su antecesor. *Chase HQ II* para Mega Drive introdujo





"En aquel momento había muchos arcades de coches, pero este tenía un toque único"
Mark Edwards

una selección de vehículos para el jugador, permitiendo elegir entre un deportivo, un 4x4 o un lento pero devastador camión. La segunda secuela coin-op, *Super Chase: Criminal Termination,* mantenía esta opción, pero cambió la acción a primera persona. *Super Chase HQ* para SNES también adaptaría ese punto de vista subjetivo.

A mediados de los 90 el apetito por *Chase HQ* se había desvanecido y Taito perseguía otros obetivos, aunque le dio tiempo a retomar la saga un par de veces más. En el 2000, *Chase HQ: Secret Police* para Game Boy Color adoptaba la propuesta de conducir y disparar de *Special Criminal Investigation*, pero añadiendo un extraño mapa táctico en el que colocabas a fuerzas policiales por la ciudad para la interceptación de los criminales antes de la persecución. La recreativa *Chase HQ 2* apareció ▶

» [Arcade] Los efectos gráficos del momento del día en el que te encuentras son importantes en Chase HQ, ya que muestran el paso del tiempo en tus actividades policiales.



BILL HARBISON

HABLAMOS CON EL GRAFISTA DE LAS VERSIONES PARA SPECTRUM Y AMSTRAD DE CHASE HQ



¿Qué es lo que hizo a *Chase HQ* un título tan divertido de jugar?
Era un arcade rápido y sofisticado, no se trataba simplemente de conducir hasta un objetivo. Tenía una pátina extra que le hacía muy jugable. Sin el añadido de atrapar criminales golpeando sus coches *Chase HQ* habría sido solamente otro clon más de *Out Run*. Así que cuando Jon O'Brien y yo fuimos informados de que tendríamos que domar esta bestia y meterla en el ZX Spectrum no nos tomamos el encargo a la ligera. Queríamos hacer el mejor trabajo posible, nuestra misión era sobrepasar a *Out Run*.

¿Era consciente de la mala recepción de las conversiones de *Out Run* y quería superarlas con los ports de *Chase HQ*?
Antes de entrar en la industria recuerdo haber recibido una cinta de casete que venía en la portada de una revista con una demo jugable de *Out Run*. ¡Era realmente decepcionante! El coche estaba bien recreado y algunos elementos eran correctos pero no era nada jugable. Era muy lento y la carretera estaba muy mal definida. Había juegos de carreras muy superiores, como *Enduro Racer*, en el mercado y más atrás en el tiempo como *Full Throttle*. Creo que solo jugué una vez antes de grabar sobre la cinta alguna otra cosa. Me pareció en aquel momento que no recibiría críticas muy favorables, aunque ahora entiendo que tenga sus seguidores. Pocos meses antes de comenzar a trabajar con *Chase HQ* yo había trabajado en un título que ya era superior a *Out Run*. Era *WEC Le Mans*. Si lográbamos que *Chase HQ* fuera tan bueno, tendríamos un juego ganador.

¿Cómo te involucraste en las versiones de Spectrum y Amstrad?
Estaba trabajando en *WEC Le Mans*, que fue programado por Sentient Software y Mike Lamb de Ocean. Durante una pausa en la creación de los gráficos de *WEC* fui reclutado para ayudar con *Chase HQ*. Mientras esto sucedía, Gary había contratado a Jon O'Brien que estaba trabajando con Mike en el motor del juego y cuando *WEC Le Mans* fue finalizado me dediqué a *Chase HQ* a tiempo completo.

¿Tuviste acceso a la coin-op original?
Nos habían hablado sobre el juego pero yo no lo había visto antes de que el mueble llegara a la oficina, el cual causó un gran revuelo. Solía sentarme en el asiento con un bloc A4 y dibujar frames para los coches y otros gráficos del juego. Un par de semanas después se llevaron el mueble y nos quedamos con la placa y el volante conectados a una TV antigua. Al menos tuvimos acceso al juego sin tener que pagar.

¿Qué diferencias hay entre las versiones de 64k y 128k?
Logramos comprimir casi todo el juego en el ZX Spectrum, con algunos detalles extra como los retratos de los personajes y el final. Estos retratos se basaron en empleados de Ocean como Steve Thompson, Martin McDonald o Kane Valentine, mientras que Nancy estaba inspirada en la cheerleader de los Dallas Cowboys, Dorie Braddy. El final del juego tenía imágenes publicitarias del futuro lanzamiento *Lethal Weapon 2*. Las únicas novedades para la versión de 128k fueron una mejor banda sonora y las voces digitalizadas.

Gracias al color añadido nos dió la sensación que la versión de Amstrad es la mejor, ¿estás de acuerdo con esto?
Los colores adicionales hacen que los gráficos del juego luzcan más, pero los píxeles de doble ancho dan como resultado pérdidas de detalles en los coches y retratos de los personajes. También parece que la versión Amstrad es ligeramente más rápida.

¿Hay algún detalle en estas conversiones que no te dejara satisfecho?
Habría mejorado la intro del enemigo con el mensaje de radio. Resulta demasiado básica comparada con la versión arcade.

¿Por qué crees que se le considera una de las mejores conversiones de Ocean?
Creo que nos las apañamos bien para captar el espíritu del arcade y hacerlo rápido, suave, y añadirle una pantalla de inicio atractiva. Pequeños detalles que demuestran que hicimos nuestro trabajo lo mejor posible.



EXPEDIENTES

CINCO CRIMINALES PELIGROSOS DEBEN SER DETENIDOS EN CHASE HQ, AQUÍ LOS TENÉIS...

ROUND 1



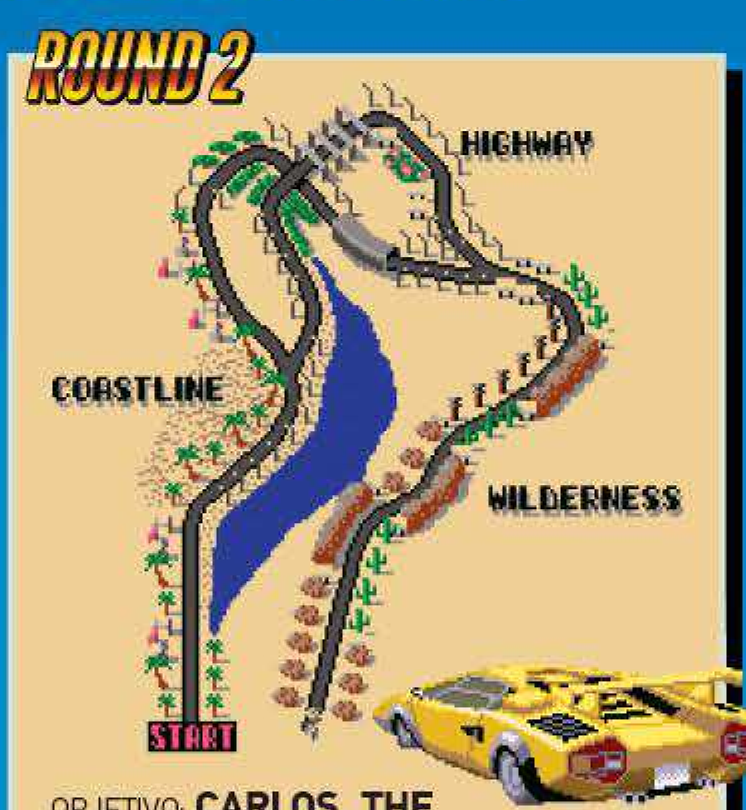
OBJETIVO: **RALPH, THE IDAHO SLASHER**

BUSCADO POR: ASESINATO EN PRIMER GRADO

■ Si esta persecución se estuviera llevando a cabo en Idaho, nos encontraríamos en Boise. No es exactamente un estado conocido por sus grandes comunidades urbanas, y el recorrido te llevará desde unas verdes y acogedoras avenidas hasta las calles de la ciudad. Si tomas el desvío de la derecha atravesarás una zona sin asfaltar y llena de obstáculos antes de volver a la carretera bajo un nubarrón. Aquí encontrarás a Ralph.

» [Arcade] ¡Rápido! Ralph trata de escapar a toda velocidad en su Lotus. Sácalo de la carretera antes de que logre huir.

ROUND 2



OBJETIVO: **CARLOS, THE NEW YORK ARMED ROBBER**

BUSCADO POR: ROBO Y ASESINATO

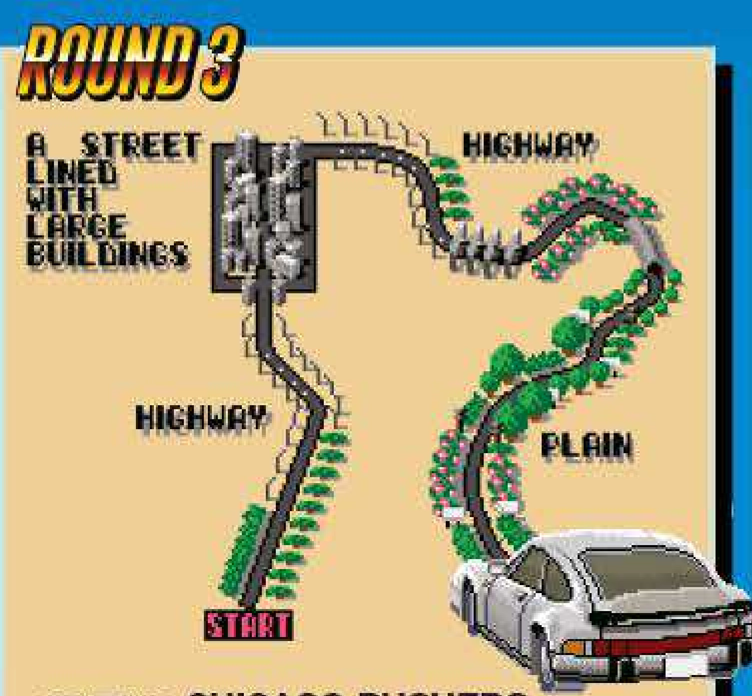
■ Carlos se ha mudado de su casa en la Gran manzana, ya que este recorrido recuerda a la soleada costa de California. Recibirás ayuda del helicóptero en este round, que sobrevolará el coche antes de llegar al cruce, y donde podrás tomar el túnel que lleva a la autopista o la rampa. Lo más normal es toparnos con nuestro criminal en el desierto, donde está tomando un inmerecido descanso en su discreto Countach. ¡Vaya forma de llamar la atención!



» [Arcade] Carlos podría haber escapado de su robo y asesinato si no hubiera sido por esta gran flecha amarilla.



ROUND 3



OBJETIVO: **CHICAGO PUSHERS**

BUSCADO POR: VENTA DE DROGAS

■ Este lugar se parece mucho a Chicago y parece que hemos pillado a nuestros traficantes in fraganti en su apuesta por la libertad. Comenzarás al atardecer y se convertirá en una persecución dura porque cuando salgas de la carretera por el desvío de la izquierda y descubras a los maleantes, el sol se estará poniendo y el cielo mostrará unas bellas tonalidades naranjas.



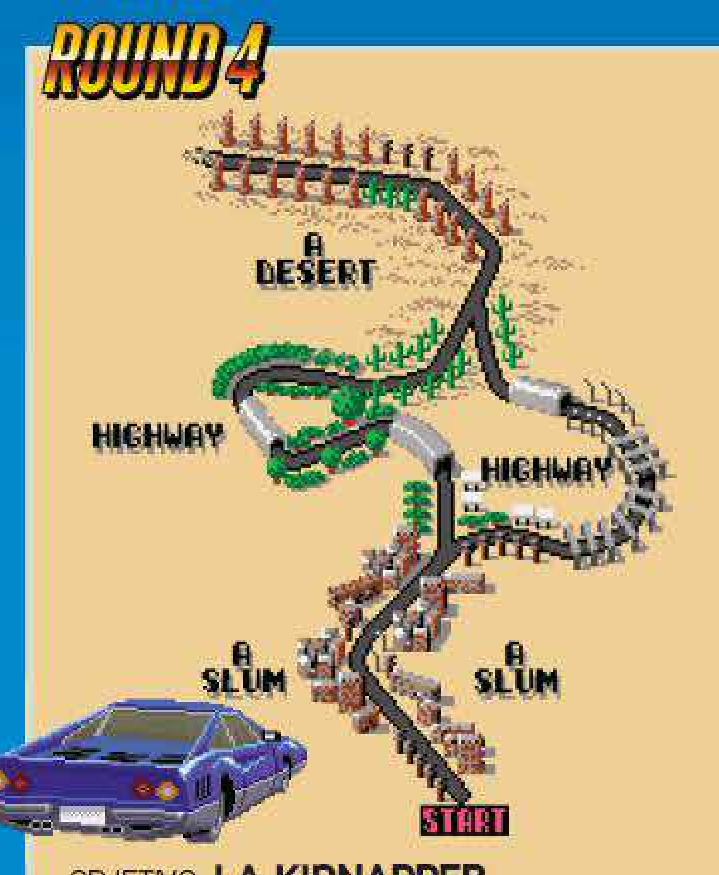
» [Arcade] Es un atardecer demasiado bonito para perseguir criminales, pero es tu trabajo y lo vas a hacer, ¿verdad?





> “Era un arcade rápido y sofisticado, no se trataba simplemente de conducir hasta un objetivo”
> Bill Harbison

ROUND 4



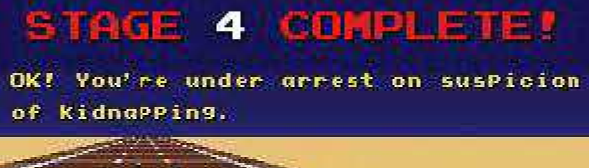
OBJETIVO: **LA KIDNAPPER**

BUSCADO POR: SECUESTRO

■ Ya es prácticamente de noche cuando abandonas los barrios bajos y el golfo de turno escapa en un coche poderoso, así que no esperes atraparle antes de medianoche. Tendrás ayuda del helicópero de nuevo y si tomas el desvío de la derecha llegarás a la autopista del desierto. Embiste al secuestrador con todas tus fuerzas, ¿estará la víctima del secuestro todavía en el coche?

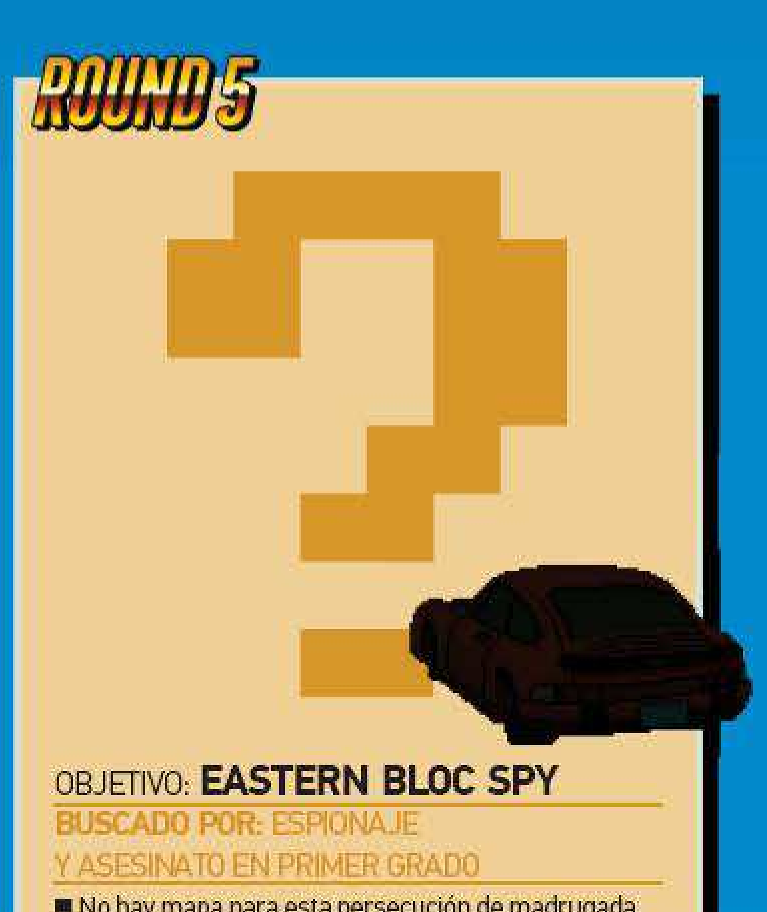


» [Arcade] El coche del secuestrador se ha llevado un buen golpazo, esperemos que Gibson y Broady estén bien.





ROUND 5



OBJETIVO: **EASTERN BLOC SPY**

BUSCADO POR: ESPIONAJE Y ASESINATO EN PRIMER GRADO

■ No hay mapa para esta persecución de madrugada y tampoco sabes cómo es el coche del espía. Eso demuestra que el espía ha hecho bien su trabajo. Afortunadamente pronto identificarás su deportivo rojo, muy diferente al Lada Niva o al Trabant de turno que utilizan sus camaradas para volver a casa...



» [Arcade] A pesar de contar con armas, Gibson y Broady se han olvidado de usarlas. Al menos hasta que llegó la secuela...



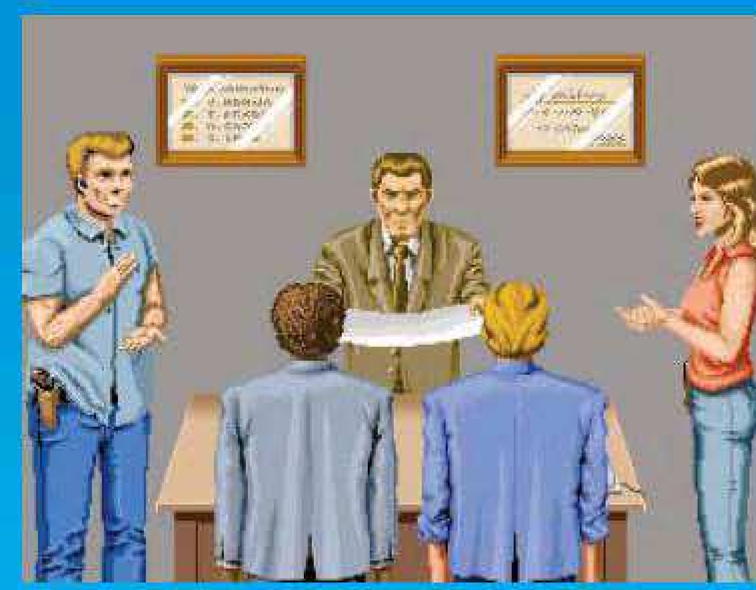


» [Arcade] El juego transcurría en diferentes entornos, desde autopistas y zonas conflictivas de los bajos fondos hasta los suburbios.

▶ en 2007 y ofrecía gráficos poligonales con look cel-shading, además de nuevas características como iconos de power-ups y tráfico en sentido contrario.

Aunque los juegos de conducción persigue-y-destruye no son muy populares hoy en día, ese estilo se ha incorporado a otros juegos de coches. Puedes ver trazas de *Chase HQ* en *Driver*, que tenía un modo persecución, algunas misiones en coche de *Grand Theft Auto*, la saga *Burnout* desde *Burnout 3: Takedown* y, por supuesto, *Need For Speed: Hot Pursuit*. El equivalente más cercano en el tiempo fue la serie *Pursuit Force* para PSP, que adaptaba la fórmula *Special Criminal Investigation*, añadiendo más vehículos y escenas de tiroteo.

Aunque la saga *Chase HQ* está viviendo su mayor periodo de inactividad (permanece silente desde 2007), está claro que el impacto causado a finales de los 80 se sigue sintiendo hoy. Después de todo, ¿por qué no va a ser así? Cualquier juego que nos permita revivir las fantasías tipo *Miami Vice* es perfecto, así como servir de excusa para protagonizar una persecución sin poner vidas en peligro. ★



» [Arcade] Todo el mundo quiere estar presente para ver que recibes tu recompensa por completar el juego. Solo falta un wookie rugiente...





Fundada por la familia Darling hace treinta años, el rápido triunfo de Codemasters dio pie a uno de los desarrolladores más destacados de Reino Unido. David Crookes analiza los momentos clave de la peculiar historia de este estudio mítico.



» [ZX Spectrum] La series media de Codemasters variaba en calidad, de lo excelente a lo escaso. *Miami Chase* no era uno de los mejores.

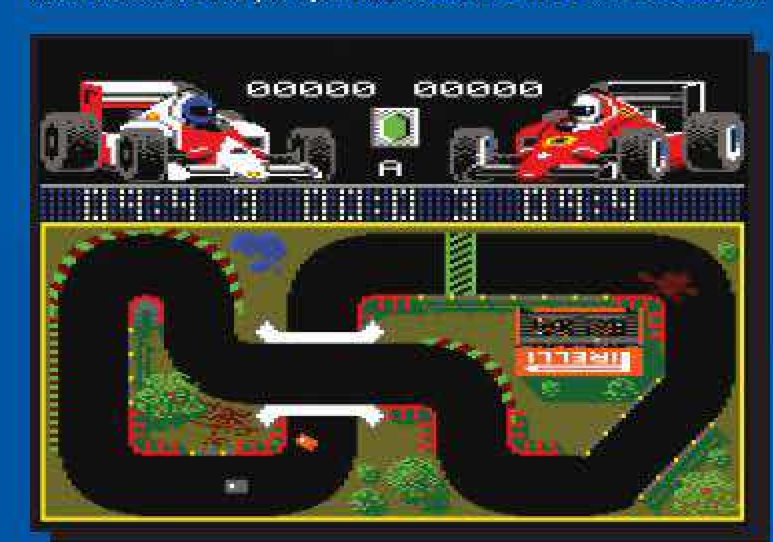
> "Creamos identidad, diferenciación y compromiso con la marca muy rápidamente"
> Bruce Everiss

Richard y David Darling solían estar hasta en la sopa: en televisión, radio, revistas y periódicos. Eran jóvenes, ambiciosos y tenían talento, y como rostros públicos de una nueva compañía operando en una excitante y novedosa industria, los medios no se cansaban de ellos.

Con la ayuda de su padre, James, se habían convertido en los directores preparados y muy jóvenes de un nuevo publisher y desarrollador, Codemasters. Pero a la hora de promocionar sus juegos, el director de operaciones Bruce Everiss tenía un plan muy claro. Les animó a aceptar montones de entrevistas, convirtiéndoles en el rostro de la compañía que habían creado.

"La gente se identifica con otra gente, no con productos" dice Everiss. "Creamos identidad, diferenciación y compromiso con la marca muy rápidamente, de forma muy eficiente y barata usando a los hermanos." No pasó demasiado tiempo hasta que se empezó a hablar de ellos como niños prodigio y en las entrevistas empezó a quedar claro que en muchos aspectos eran como adultos.

Los hermanos habían crecido muy unidos para cuando crearon Codemasters en 1986. Aunque en muchos aspectos eran como agua y aceite (David, el mayor, era más impulsivo, mientras que Richard era más reflexivo), la pareja funcionaba bien. David usaba su personalidad para que las cosas se fueran gestando, y Richard le paraba los pies si la cosa se salía de madre.



» [Amstrad CPC] *Grand Prix Simulator* fue un juego muy temprano creado por los gemelos Oliver, y fue uno de los muchos simuladores de Codemasters.

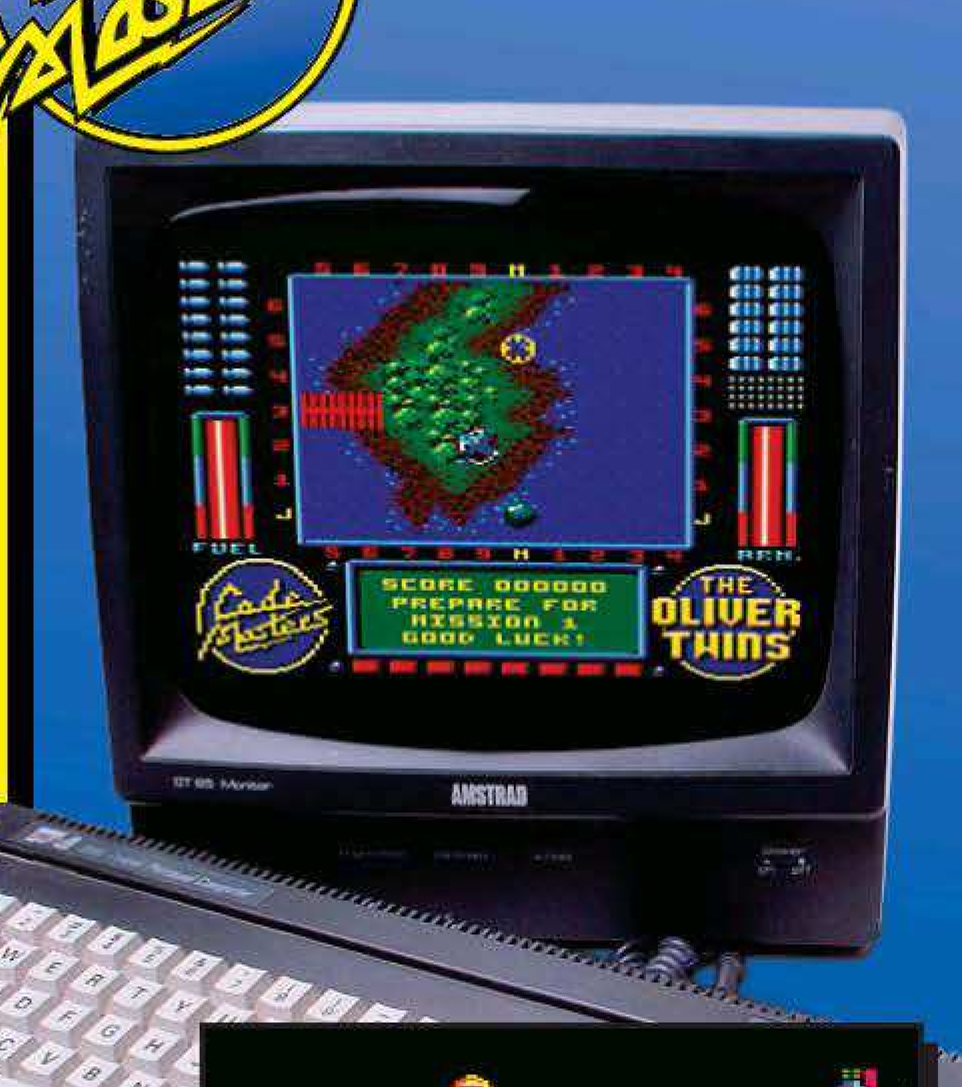
Juntos crecieron adorando la programación. En la escuela, en Vancouver, aprendieron a programar usando tarjetas perforadas, y un conserje les dio acceso a las salas de ordenadores fuera del horario lectivo. Usaban el Commodore PET de su padre los fines de semana, y crearon una versión de texto de *Dungeons & Dragons*. Su amigo de la escuela Michael Heibert, cuya familia tenía un VIC-20, se les unió en sus aficiones. Los tres crearon Darbert Computers y programaron clones de juegos como *Galaxian* o *Defender*.

Cuando volvieron a Inglaterra para continuar con su educación, los hermanos llevaron un VIC-20 propio, y pronto crearon otra compañía, Galactic Software, con la ayuda de Michael, que aún estaba al otro lado del Atlántico. Pusieron un anuncio de setenta libras a media página en la revista *Popular Computing Weekly* que se tradujo en montones de solicitudes de juegos. Sus esfuerzos llamaron la atención de la recién formada Mastertronic y las carreras de los hermanos despegaron.

Dejaron los estudios y comenzaron a programar juegos de serie media como *Space Walk*, *BMX Racers*, *Jungle Story*, *Orbitron*, *Sub Hunt* y *Pigs In Space*, con lo que su reputación fue creciendo. Ayudados por una herramienta de programación propia, The Games Creator (que acabó siendo comercializada de forma independiente), Richard y David ganaron 200.000 libras en el año en el que cumplieron 17. En 1985 ya eran propietarios del 50 por ciento de Mastertronic y aún así querían independizarse.

EXPERTO AL INSTANTE

- Richard y David tuvieron una infancia nómada: vivieron en Holanda, Australia, Canadá, Francia y Reino Unido debido al trabajo del padre.
- **Cuando crearon Galactic Software, los hermanos duplicaban y distribuían los cassettes ellos mismos.**
- Los Darling escribieron el 70 por ciento del software de Mastertronic.
- **Richard programaba para Codemasters pero David prefería la administración.**
- Los gemelos Oliver programaron *Dizzy* a la vez que trabajaban en *Pro Ski Simulator*, para sorpresa de los Darling.
- **David llevaba una camiseta que decía, "Te lo dije" cuando *Dizzy* no fue un éxito…**
- … y que posiblemente dejó de llevar cuando en unos meses *Dizzy* se convirtió en un hit.
- **Codemasters consideraron levemente la idea de hacer su propia consola. Los Darling sopesaron dstintos chips gráficos, pero la compañía finalmente acabó desistiendo.**
- El redactor-jefe de *Crash* Richard Eddy dejó el trabajo para entrar de PR en Codemaster.
- **Una versión de NES de *Treasure Island Dizzy* fue mostrada en el CES en 1990 para testear el mercado.**
- El Aladdin Deck Enhancer, hecho en Estados Unidos por Camerica, era capaz de saltarse la protección del 10NES de NES.
- **Codemasters recibió 10 millones de libras por la pérdida de ganancias en cuatro años de juicios a causa del Game Genie.**
- Codemasters fue un desarrollador leal a la PlayStation original.
- **Año 2000: Codemasters es la segunda compañía británica que crece más rápido.**
- Codemasters es hoy, esencialmente, un estudio centrado en juegos de conducción.



Los hermanos vendieron su parte de Mastertronic en marzo de 1986 y en octubre ya habían fundado Codemasters con la ayuda de su padre. Su hermana mayor Abigail hacía trabajo administrativo en una pequeña oficina sin ventanas en un parque industrial en Banbury, James se encargaba de la parte más presencial del negocio y David y Richard creaban juegos.

Los hermanos compartían una de las tres habitaciones y James cogió otra, todos trabajando entre abundantes copias de juegos y cajas. Richard había estado programando el juego de carreras *BMX Simulator*, una continuación del *BMX Racers* que hizo para Mastertronic "Las series medias nos permitían crecer porque nos daba más audiencia y la gente los coleccionaba," dice David.

La idea era que los juegos, pese a su precio más económico, tenían que tener calidad de juego de alta gama. "Para nosotros el trabajo era el mismo en cualquier caso. Si era un juego de esquí tenía que ser el mejor juego de esquí, y si era juego de rallies, lo mismo," dice David. "Pero si Ocean hacía un juego como *Daley Thompson's Decathlon* tenían que pagar por la licencia, los anuncios y gran parte de su dinero se iba en marketiung."

Parecía imposible hacer dinero a partir de márgenes tan estrechos, pero Codemasters lo conseguía lanzando un montón de juegos. Conscientes de que no podían programarlos todos (no sin que la calidad se resintiera), los Darling comenzaron a buscar a otros programadores que trabajaran en modo freelance, lo que les permitía no solo que nadie quedara atado a la compañía, sino probar la mayor cantidad de talentos.

G-Man y *Danger Zone* fueron programados por Mike Clark, *Terra Cognita* por Stephen Curtis y *Super Robin Hood* por los talentos combinados de Philip y Andrew Oliver, AKA los gemelos Oliver, que conocieron a los Darling en una feria en Hammersmith. Peter Williamson programó *Super Stuntman* basándose en un concepto de David, y Mark Baldock llevó a los pronto famosos simuladores de Codemasters por un camino popular (aunque algo estéril) programando uno de máquinas tragaperras. Los Oliver volvieron con *Ghost Hunters*, mientras que Gavin Raeburn creó *Lazer Force* y Timothy R. Miller programó *ATV Simulator*. "Los simuladores parecían vender diez veces más," decía David.

Gracias al número y calidad de los juegos Codemasters iba camino de convertirse en uno de los principales publishers británicos, y necesitaban más y más talento. A mediados de abril de 1987, Codemasters puso un anuncio en *Popular Computing Weekly* que no solo presumía de 5 números uno, sino que decía qué conversiones necesitaban.

Se trataba de una revelación. La compañía quería un

» [Amstrad CPC] *Crystal Kingdom Dizzy* supuso una extraordinaria mejora gráfica con respecto a juegos previos de *Dizzy*.



» [Amstrad CPC] *SAS Combat Simulator* era más bien como *Commando*, no un simulador de combate.

JUEGOS DEFINITORIOS

Juegos que eran Absolutamente Brillantes



BMX SIMULATOR 1986

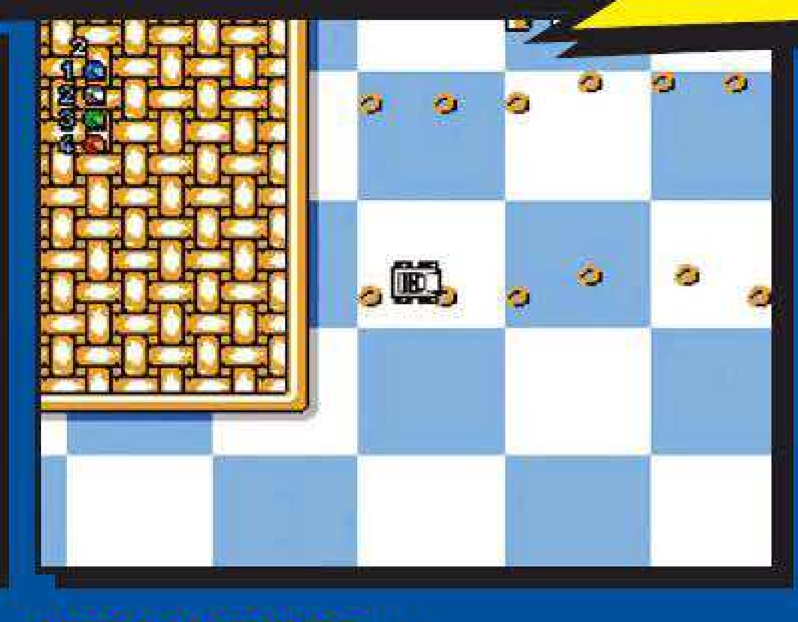
VARIOS

■ Codemasters comenzó a rodar con su primer simulador, un juego que daba fe de la pasión de los Darling por las BMX. Programado por Richard Darling, que había creado *BMX Racers* para Mastertronic, y con un precio de 1,99 libras en su país natal, el jugador controlaba minúsculas bicis por siete circuitos en perspectiva cenital repletos de neumáticos viejos, fosos y rampas, para completar tres vueltas en tiempo límite. Otros simuladores de la casa fueron *Grand Prix Simulator, ATV Simulator, Pinball Simulator, Professional Ski Simulator, International Rugby Simulator* y *Super Tank Simulator*. Dejaron el género cuando compañías rivales como Alternative Software lo saturaron.

DIZZY 1987

COMMODORE 64, AMSTRAD CPC, ZX SPECTRUM

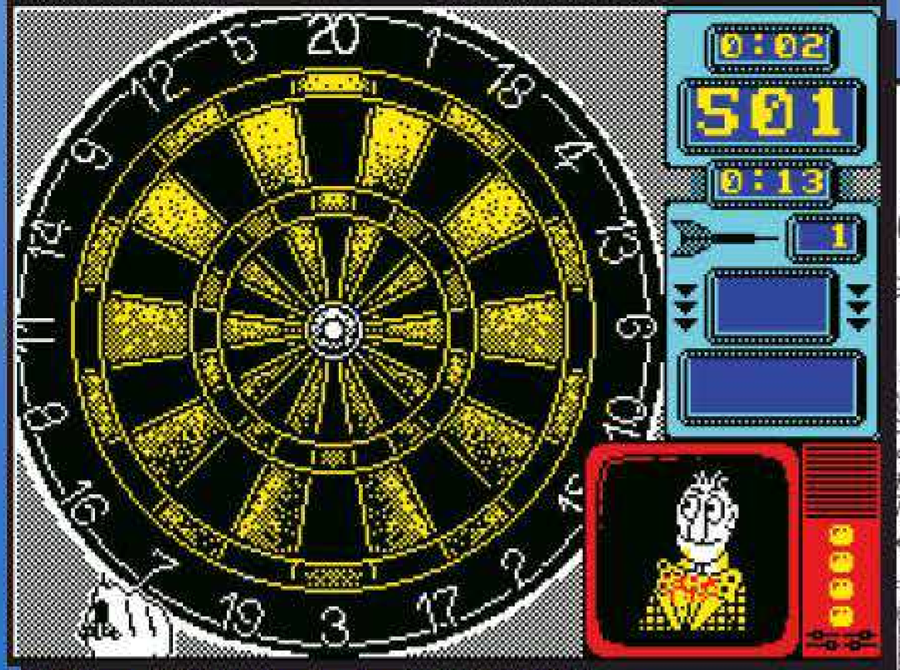
■ Conocido como 'Mr Fácil-de-dibujar' en Codemasters, había cierta reticencia inicial con el lanzamiento del juego de Philip y Andrew Oliver, ya que suponía un gran cambio con respeto al resto de los títulos que se hacían por entonces. Pero esta aventura basada en puzles se convirtió en un éxito sorpresa, entrando en las listas después de seis meses, y luego negándose a desaparecer. El amor por el *Dizzy* original llevó a una secuela, *Treasure Island Dizzy*, y entonces llegó la avalancha: además de siete juegos, hubo varios spin-offs como *Fast Food*, *Kwik Snax* y *Bubble Dizzy*, por no mencionar especiales producidos para revistas. Un juego inédito, *Wonderland Dizzy*, fue desenterrado por los Oliver en 2015.



MICRO MACHINES 1991

VARIOS

■ En el primer Consumer Electronics Show, Codemasters había intentado hablar con Nintendo (sin éxito) acerca de crear juegos licenciados, y acabó decidiendo buscar formas de hacerlo sin ayuda. Los cartuchos *plug-through* y el Aladdin Deck Enhancer, que permitía saltarse el chip de seguridad de NES, fueron la solución que permitía jugar a títulos como éste de carreras en miniaturas chifladas de Andrew Graham. *Micro Machines* era un soplo de aire fresco, con múltiples jugadores pilotando vehículos diminutos en circuitos de una gran inventiva. La secuela también fue muy innovadora, entre otras cosas por las posibilidades multijugador del J-Cart de Mega Drive (otro invento de Codemasters).



» [ZX Spectrum] Juegos como *Wacky Darts* representaban los méritos de la serie media: esto no habría funcionado a precio completo.

» "Trabajaba para Big Red Software y buscábamos oportunidades de negocio," dice Fred Williams. "Íbamos moviendo esto para ver si alguien quería financiar el juego"

Grand Prix Simulator de Amstrad CPC para Spectrum, por ejemplo, y estaba dispuesta a pagar tres mil libras por las molestias. También necesitaba *Transmuter* en Atari y ofrecía 2.500 libras. Codemasters garantizaba trabajo si la conversión tenía éxito, y generó una explosión de solicitudes y de jóvenes programadores aproximándose a la compañía. "Hacíamos juegos de la mayor calidad posible porque éramos programadores que adorábamos los juegos, así que desde un punto de vista creativo era lo que queríamos," dice David. También ayudó enormemente que Codemasters (y los Darling) fueran ahora rostros reconocibles en la industria.

En ese sentido, Everiss estaba haciendo un trabajo fantástico. Había tenido trabajos relacionados con la informática durante ocho años, primero como encargado de una tienda en Liverpool y luego como director de operaciones en Imagine Software. Poco después de la creación de Codemasters, Everiss decidió llamar a los Darling y autoinvitarse para una entrevista, ofreciéndose a llevarles el marketing. Fue contratado y consiguió interesar a la compañía de relaciones públicas londinense Lynne Franks, que calzó a los jóvenes hermanos en todos los programas infantiles de televisión de fin de semana y en cada suplemento dominical a color, a menudo como tema de portada. "Se les reconocía continuamente por la calle, eran casi unas celebridades," dice Everiss. "Una vez que los chicos aparecieron en la prensa nacional, la cosa fue muy sencilla con la especializada, a la que tenía prácticamente comiendo de mi mano. Por ejemplo, había tres revistas de Sinclair, cada una con una tirada de más de 100.000 ejemplares. Usé la fama de los chicos para asegurarme de que aparecieran en todas ellas".

> **"Usé la fama de los chicos para asegurarme de que nuestros productos tenían la presencia adecuada"**
> Bruce Everiss

Pronto habría algún conflicto interno en Codemasters. En 1987, los gemelos Oliver crearon un nuevo personaje con forma de huevo llamado *Dizzy*, y lo habían colocado en una aventura que proponía puzles equivalentes a los de las viejas aventuras de texto. A los Darling no les agradaba, pero con el juego programado, accedieron a publicarlo igualmente. Cuando el juego no consiguió alcanzar muy buenas ventas creyeron confirmadas sus sospechas. Pero conforme pasaba el tiempo, las ventas no caían. De hecho, estaban creciendo. Recibían ▶



BRIAN LARA CRICKET 1996

MEGA DRIVE, WINDOWS, AMIGA

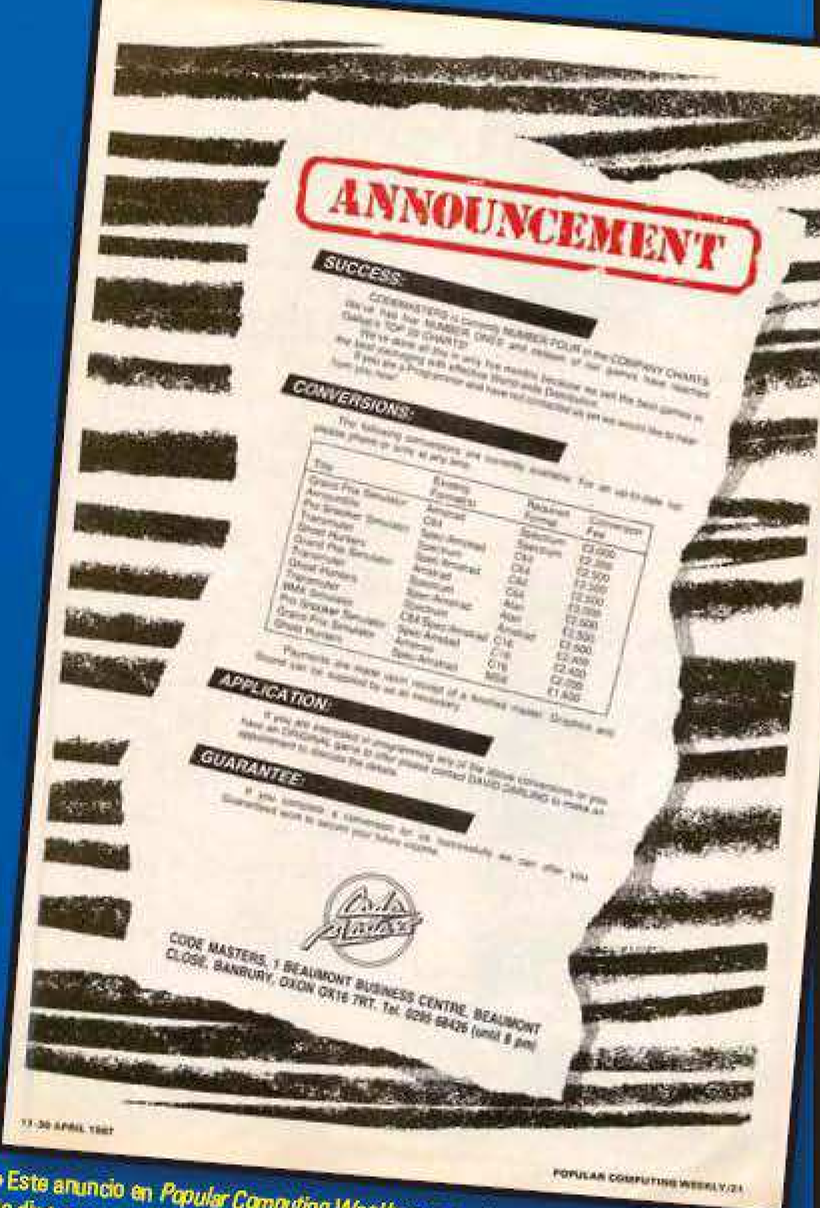
■ Respaldado por el jugador de cricket hindú Brian Lara, este juego que admitía hasta cuatro participantes debutó en 1994 en PC y tuvo una larga vida de 13 años (la franquicia se conoció como *Shane Warne Cricket* en Australia). Fue muy exitoso, con un lanzamiento en Mega Drive un año después que ocupó las listas de ventas durante diez largas semanas. Además de permitir escoger equipos internacionales, impresionó a los jugadores con su adaptación fiel del funcionamiento auténtico del deporte, sólida mecánica y aspecto realista. Aunque en algunos momentos exigía algo de machacar botones, en general el título pedía a los jugadores habilidad en muchos otros aspectos.



COLIN MCRAE RALLY 1998

WINDOWS, PLAYSTATION, GAME BOY COLOR

■ *TOCA Touring Car Championship* trajo realismo 3D a los títulos de conducción de Codemasters en 1997 y *Colin McRae Rally* le dio un éxito imbatible solo un año después. Influenciado por *Sega Rally*, *Colin McRae Rally* era una simulación basada en el Campeonato del Mundo de Rally e incluía 12 coches meticulosamente simulados que podían correr por ocho circuitos (siete de ellos oficiales). Después de cuatro secuelas, la franquicia se tomó un descanso de tres años, regresando con *Colin McRae: Dirt* en 2007, el año en el que el conductor murió trágicamente. La serie *Dirt* ha continuado desde entonces, con la versión para PS4 de *Dirt Rally* publicada en abril de este mismo año.


ANNOUNCEMENT

SUCCESS:

CONVERSIONS:

APPLICATION:

GUARANTEE:

CODE MASTERS, 1 BEAUMONT BUSINESS CENTRE, BEAUMONT CLOSE, BANBURY, OXON OX16 7RT. Tel. 0295 68426 (until 8 pm)

17-30 APRIL 1987

POPULAR COMPUTING WEEKLY 21

» Este anuncio en *Popular Computing Weekly* muestra las sumas de dinero que se ofrecían por conversiones de distintos títulos.



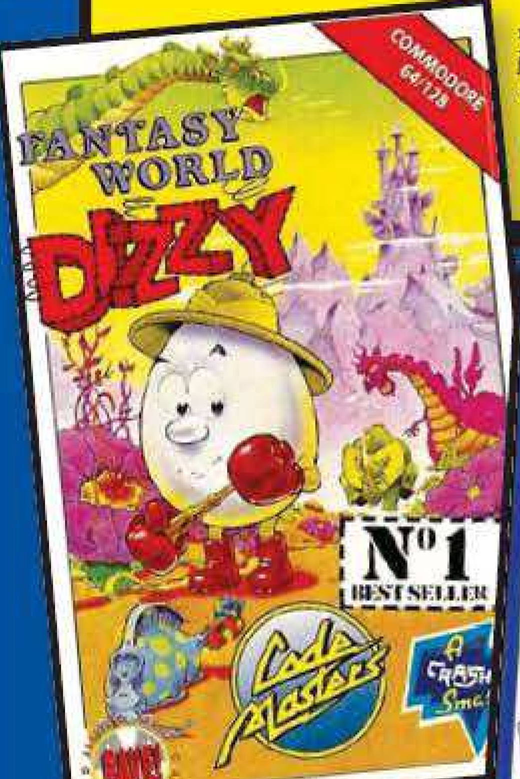
CREANDO PORTADAS

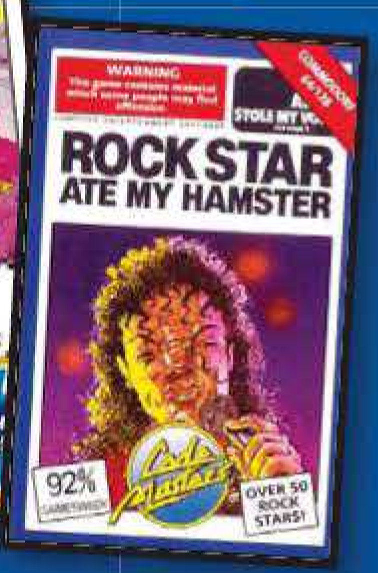
El hombre que abocetó las portadas de Codemasters

Cada encarte de las cintas de los lanzamientos de 8 bits de Codemasters tenían una estética similar, haciendo posible reconocerlos de un rápido vistazo en las baldas de las tiendas. El logo de Codemasters estaba abajo en el centro, el formato en la esquina superior derecha y cajas blancas con texto negro daban pequeñas piezas de información.

Alistair Graham creó las portadas de *Fantasy World Dizzy*, *Pub Trivia Simulator* y *Olli & Lisa 3* entre otros. "Para *Dizzy*, el encargo pedía ciertos elementos del juego, como dragones y volcanes, y yo siempre podía sugerir cosas que considerara apropiadas," dice.

"Solía presentar un boceto bastante acabado a lápiz, al que daba el color final cuando se aprobaba. No se producían demasiadas portadas de juegos de ordenador por entonces que llevaran todo el detalle que mi estilo podía proporcionar."





» Muchos jugadores consideran *Fantasy World* el mejor juego de la serie *Dizzy*.

cartas de fans que estaban atascados en distintos puntos de la aventura. *Dizzy* se estaba convirtiendo en un éxito sorpresa y Codemaster y los Oliver apostaron por una secuela. *Treasure Island Dizzy* fue lanzado en 1988 y supuso el nacimiento de una franquicia de gran éxito.

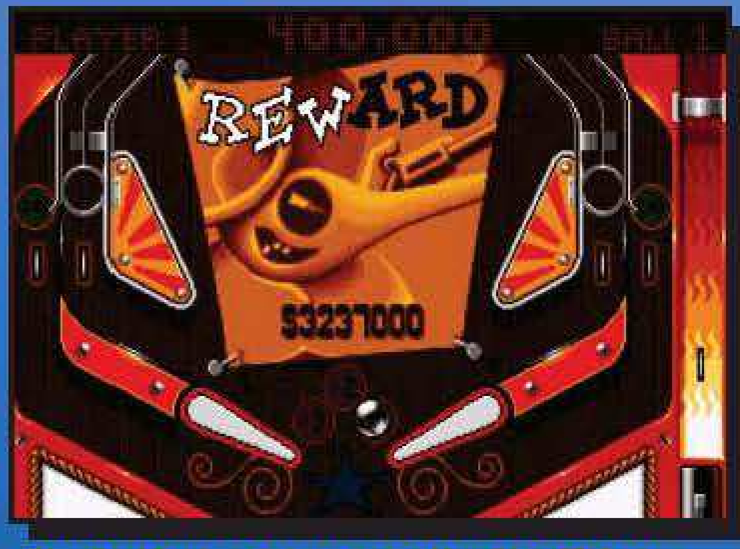
Eran buenos tiempos. La compañía bombardeaba la prensa con anuncios a página completa, presumía de éxitos en la revista *CTW*, y luchaba hasta el último aliento por cada milímetro de espacio en las baldas de las tiendas, incluso regalando expositores a los comercios que compraban sus productos. Todo ello puso a la compañía en una posición muy fuerte. "Los Darling sabían exactamente qué querían y a dónde iba el negocio," dice Bruce. "Eran negociadores duros y siempre anteponían el interés de la empresa"

Andy Payne, fundador de la productora de suministros para juegos The Producers en 1988, lo comprobó de primera mano. "No trabajé con los hermanos Darling, pero sí con su padre, que es un hombre formidable en muchos aspectos," dice. "Solíamos suministrar las cajas y fundas de plástico para los juegos en formato cassette y disco, y era un negociador muy duro. Sabía lo que quería y cómo conseguirlo, pero siempre negociaba de forma justa."

La diligencia y determinación de James fue especialmente evidente en 1990. Codemasters había lanzado el Game Genie, un sistema de cheats originariamente diseñado para la NES. Creado a lo largo de seis meses, permitía a los jugadores modificar los parámetros de los juegos o acceder a funciones que no se estaban usando. Codemasters sentía que podía ser una manera perfecta de entrar en el mercado de las consolas, haciendo que los jugadores tuvieran completo control de los juegos de otros desarrolladores.



» [NES] *The Ultimate Stuntman* fue desarrollado por Codemasters y publicado por Camerica con un interruptor para asegurar compatibilidad NTSC y PAL.



» [Mega Drive] Creado por Codemasters para Mega Drive y PC, *Psycho Pinball* tenía cuatro mesas temáticas, incluido el Salvaje Oeste.

Básicamente, Nintendo lo veía de otra forma. La compañía creía que el Game Genie caía en infringimiento de copyright y demandó a Galoob, distribuidor del dispositivo en Estados Unidos y Canadá. Fue un gran golpe para las ambiciones de David y Richard de entrar en el mercado de las consolas. Habían estado en el CES en Las Vegas y se habían dado cuenta de cómo estaba creciendo Nintendo. Querían formar parte de aquello, aunque Nintendo no llegó a hablar con ellos.

James, en cualquier caso, creía que Codemasters no había hecho nada para infringir los derechos de Nintendo. Dijo que el equipo había sido diligente a la hora de asegurarse que todo era legal, y confiaba en que Nintendo perdería la demanda. Tenía razón. Aunque Nintendo consiguió impedir inicialmente que Galoob siguiera distribuyendo los cartuchos, el caso fue finalmente desestimado. Codemasters respondió mejorando el dispositivo y creándolo para otras consolas. Para principios de 1993, más de la mitad de la compañía estaba dedicada al desarrollo del Game Genie y se convirtió en un gran éxito.

Los noventa fueron un periodo de gran crecimiento para Codemasters. Ahora operaban desde una granja reconvertida en Warwickshire, desde donde veían cómo sus juegos volaban de las tiendas. Hubo más entregas de *Dizzy*, destacando *Fantasy World Dizzy* y *Magicland Dizzy* y mientras que Codemasters empezaba a dejar atrás los simuladores, estaba también reeditando su catálogo antiguo y vendiendo sus viejos juegos en recopilatorios de cuatro títulos que se lanzaron a 2'99 libras y, posteriormente, a 3'99.

Dizzy tuvo spin-offs como *Kwik Snax*, hubo divertidos y monísimos títulos como *Turbo The Tortoise* y apareció





1986
- Codemasters es fundada por los hermanos David y Richard Darling y su padre James.
- Instalados en un parque empresarial, lanzan *BMX Simulator* junto a muchos otros simuladores deportivos

1987
- Dizzy hace su primera aparición en C64, Amstrad CPC y ZX Spectrum.
- Codemasters es tan prolífica y exitosa que sus juegos ocupan el 27 por ciento de las listas semanales de ventas.

1988
- *Treasure Island Dizzy* es editado y nace la popular franquicia.

1990
- Editan un dispositivo de cheats para NES, Game Genie. Nintendo demanda (sin éxito) al distribuidor estadounidense.

1991
- *Micro Machines* se convierte en un juego sin licencia para NES. Se revela el nuevo logo de Codemasters.

1992
- El Aladdin Deck Enhancer llega para NES. Consigue saltarse la protección del chip 10NES de la consola.

1993
- Codemasters deja el mercado de series medias atrás y se centra en las consolas.

1995
- Vuelven juegos de deportes al catálogo, como *Pete Sampras Tennis '96* o *Jonah Lomu Rugby*.



» [Mega Drive] *Micro Machines 2* fue una increíble secuela que mejoró ampliamente al original.

un nuevo personaje, Seymour, que siguió dándoles beneficios, aunque hubo algunos tropiezos por el camino. Codemasters se equivocó al lanzar *Pro Boxing Simulator* cuando se supo que era un viejo juego de Superior llamado *By Fair Means Or Foul*. También estaba el riesgo de la competencia: compañías antes consagradas a los grandes lanzamientos como Ocean o US Gold abrían sellos de serie media como The Hit Squad o Kixx. "Pero eran viejos juegos a precios baratos, mientras que nosotros seguíamos haciendo nuevos juegos a precios baratos, y a la gente lo que le interesaban eran las novedades," dice David.

Codemasters había acabado recalando en el mercado del 'full price', sobre todo en los ordenadores de 16 bits, pero no vio la forma de hacerse un hueco y reculó. En su lugar, prestó más y más atención al mercado de las consolas: *Micro Machines* había sido lanzado en 1991 para NES y había funcionado fenomenalmente bien. "Era un gran título multijugador," dice David, "Partía del concepto de *BMX Simulator*, que fue el primer multijugador para cuatro en ordenadores domésticos, al menos que nosotros sepamos." Para 1992, Codemasters valía 3,5 millones de libras y se cree que esa cifra se disparó a diez millones el año siguiente. Tenían 75 empleados y montones de colaboradores externos. "Yo tenía veinte años cuando empecé a trabajar en Codemasters en 1992, y la mayoría de los desarrolladores eran externos," dice el programador Ashley Hogg. "Había cierta estructura general, pero en general todo era un poco 'Lejano Oeste' y descuidado a veces. Creció mucho en los años sucesivos, mientras yo estaba ahí."

Los programadores trabajaban en sus propias habitaciones, lo que les permitía concentrarse en su trabajo, a la vez que se les animaba a desarrollar sus propios proyectos. Hogg, por ejemplo, programó *CJ In The USA* y *The Fantastic Adventures Of Dizzy* pero también compuso bandas sonoras. "Creo que entonces era bastante común," dice. "Siempre quise hacer música con el C64 así que tuve que aprender a programar para producir mis propios drivers de audio. Al final me centré en la programación, pero me gustaba hacer música siempre que podía".

La innovación continuó en 1994, cuando Codemasters presentó el J-Cart para Mega Drive, un producto muy innovador que añadía dos ports para mandos adicionales en el cartucho. Debutó en *Tennis All Stars* pero triunfó con *Micro Machines 2: Turbo Tournament*. "Obviamente era una gran idea," dice Hogg. "Encajó perfectamente en el siguiente ▶

"Había cierta estructura, pero aún teníamos cierta sensación de 'Salvaje Oeste' a veces"
Ashley Hogg



» [Mega Drive] Desarrollado por Acid Software, la versión de Mega Drive de *Super Skidmarks* fue publicada por Codemasters.



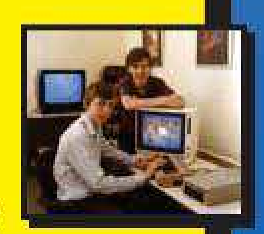
- **1998** ■ Se crea una gran cantidad de programas de composición musical, empezando por *Music*. *Colin McRae Rally* es editado.
- **2001** ■ El simulador militar *Operation Flashpoint* llega a PC.
- ■ Se empieza con el MMO de fantasía *Dragon Empires* pero se cancela a los tres años.
- **2005** ■ Codemasters se beneficia de una inyección de capital de Benchmark Capital Europe. Rod Cousens es nombrado CEO.
- ■ Se lanzan Codemasters Online Gaming y Codemasters Mobile.
- **2007** ■ David y Richard Darling dejan Codemasters. Balderton Capital compra la compañía.
- **2008** ■ Codemasters compra Sega Racing Studio y Swordfish Studios, renombrado como Codemasters Birmingham.
- **2010** ■ Reliance Big Entertainment compra un 50 por ciento de Codemasters y lo sube al 60,41 tres años después.
- **2012** ■ Se pone mayor énfasis en los juegos de carreras con la marca Codemasters Racing.
- **2015** ■ Rod Cousens deja Codemasters para unirse a los creadores de *Runescape*, Jagex.
- **2016** ■ Evolution Studios, cerrado por Sony en marzo de 2016, es reabierto por Codemasters.



EL ADN DE CODEMASTERS

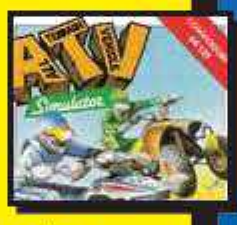
¿Qué hizo tan bueno al experimentado desarrollador? Pues mira...

NEGOCIO FAMILIAR



■ Aunque Richard y David vendieron su parte de Codemasters en 2007, su fuerte involucración -junto a otros miembros de su familia- hace difícil extraer a los Darling del ADN y la historia de la compañía.

SERIE MEDIA



■ Codemasters en los ochenta lanzaba juegos en cassette a un coste de 1,99 libras que luego fue subiendo hasta llegar a 3,99 (en España rondaban las 500 pesetas). La idea era que tuvieran calidad de juego de gama alta.

TECNOLOGÍA INNOVADORA



■ Tanto con el lanzamiento del *CD Games Pack* en 1989 como con la creación de Game Genie, Aladdin Deck Enhancer o J-Cart, Codemasters constantemente buscaba formas de potenciar los juegos.

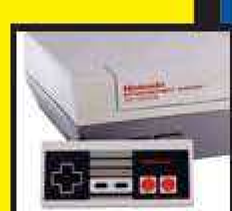
AUTO-CITAS



■ El primer juego en el que figuraron las palabras "¡Absolutamente brillante!" en portada fue *Jet Ski Simulator*. Era una cita del empleado Stuart Regan y es un ejemplo clásico de la compañía imprimiendo sus propios elogios.



PERSONAJES RECONOCIBLES



■ Aparte de Dizzy estaban el elefante CJ, la babosa Steg, el vikingo Spike y el dizzyano Seymour por nombrar solo unos pocos, todos dirigidos a los jugadores más jóvenes.

NINTENDO



■ Tanto si conseguía éxito publicando juegos en consolas de Nintendo o metiéndose en guerras legales por el derecho a vender Game Genie, las trayectorias de Codemasters y Nintendo van de la mano.

JUEGOS DE CARRERAS



■ Codemasters publicó innumerables juegos de carreras: *Grand Prix Simulator*, *Moto Cross Simulator*, *750cc Grand Prix*, *Micro Machines*, *TOCA* y *Colin McRae Rally*. La herencia del género en la compañía continúa aún hoy.

SILICON SPA

■ Codemasters está en Leamington Spa, un centro neurálgico de talentos del videojuego británico. Compañías como Radiant Worlds, Supersonic Software, Aqua Pacific, Big Big Studios o Kwalee salieron de allí.

juego de *Micro Machines*. Fue posible al fabricar cartuchos completamente ajenos al modelo de Sega." Semejante innovación hizo que despegara la confianza en las propias habilidades del estudio, y los mejores programadores eran recompensados. David dice que algunos de los mejor pagados recibían 300.000 libras al año en royalties.

Codemasters sobrevivió al paso a los 32 bits, a diferencia de algunos de sus rivales. Por ejemplo, no tuvo problemas con el paso al CD: ya había hecho una recopilación de Spectrum en Compact Disc y Hogg había programado en solitario un *Micro Machines* para Philips CD-i en 1994: "Philips quería convertir la fallida máquina multimedia en una consola de juegos," dice. "Codemasters no estaba muy por la labor, pero Philips ofreció bastante dinero."

Toda la complicación se redujo poco después a escoger la máquina adecuada con la que trabajar: "Teníamos la fuerte sensación de que PlayStation iba a funcionar bien," dice David, "era una consola estupenda." Pero Codemasters se tomó su tiempo, lanzando aún juegos para Mega Drive en 1996. En 1997, hizo *Sampras Extreme Tennis*, *Micro Machines V3* y *TOCA Championship Racing* para PlayStation. El año siguiente lanzó *Colin McRae Rally* y también creó un software de composición musical llamado *Music*, una franquicia que continuó hasta 2004. Con la excepción de *Micro Machines 64 Turbo* para Nintendo 64, Codemasters era leal a la consola de Sony y sus juegos iban recibiendo premios y reconocimiento. "Era muy excitante estar involucrados en una industria que por primera vez se acercaba al mainstrream, y hacerlo en una empresa británica que lideraba el envite," dice Natalie Griffiths, jefa de diseño de marketing y material promocional. "Creo que ha sido solo en retrospectiva cuando he empezado a apreciar el impacto que Codemasters tuvo en esos días en la escena de programación británica."



» [PS2] *Micro Machines 4* apareció en PS2. Codemasters aún trabaja en juegos de la franquicia.

A principios de siglo, Codemasters estaba en una posición envidiable. Ganó un Queen's Award y David Darling fue nombrado Emprendedor Británico del Año. *Colin McRae Rally 2.0* vendía el triple que *Pokémon Rojo & Azul*, llegando al número uno en ventas a los tres días de salir al mercado y doblando las cifras de su predecesor. La compañía también anunció que iba a hacer juegos para Xbox y desveló *Insane*, un juego de carreras 4x4 off-road para PC que sería el primer juego en usar la red multijugador de Codemasters.

El éxito continuó en 2001: *Operation Flashpoint* se convirtió en el juego número 60 de Codemasters en llegar al número uno. Se anunció el desarrollo del MMORPG *Dragon Empires*. Ted Carron, ahora director del estudio, fue anunciado como productor (aunque después de una serie de retrasos el juego se canceló de forma definitiva). Durante los siguientes años Codemasters siguió encadenando éxitos, de *Operation Flashpoint* a *Colin McRae*. Incluso enterró el hacha de guerra con Nintendo anunciando desarrollos para GameCube en 2003.

Pero a mediados de los noventa, Codemasters estaba siendo lentamente absorbida por Balderton Capital, que cada vez tenía más participaciones en la compañía y empezaba a hacer cambios entre los

¿DÓNDE ESTÁN AHORA?



DAVID DARLING

■ En 2007, David decide tomarse un descanso de la industria del videojuego y juega con la idea de producir robots. Un año después de irse, recibe un CBE y en 2011 decide volver a los videojuegos. Crea Kwalee con empleados como el antiguo diseñador de *Micro Machines* Andrew Graham en 2011. Jason Falcus, que también produjo juegos para Codemasters, es el Jefe de Operaciones.



RICHARD DARLING

■ Richard es mucho más discreto que su hermano y mantiene un perfil bajo. Como David, en cualquier caso, no puede permanecer alejado de los videojuegos por mucho tiempo y colabora con Kwalee junto a David. Kwalee se especializa en juegos para móviles y han producido títulos como *Time Monkeys*, *Wave Champions* y *Farm Fighters*.



» [PlayStation] Codemasters se ha construido una buena reputación desde los tiempos de PlayStation con sus excelentes simuladores de conducción.

"Teníamos la fuerte sensación de que PlayStation funcionaría muy bien"
David Darling



» [PlayStation 2] Codemasters continúa publicando juegos de otros desarrolladores, como *Worms 4: Mayhem*.

directivos. En 2004 (año en el que que Codemasters liberó las versiones de Commodore 64 de *BMX Simulator* y *Treasure Island Dizzy* para descarga en su web para celebrar su 18 aniversario), David dejó su puesto de director cediéndoselo a James, que permaneció en el comité. En 2005, Rod Cousens llegó como CEO y Tony Williams como Jefe de Operaciones. Los Darling acabaron vendiendo su parte de Codemasters a Balderton Capital y dejaron la compañía en 2007.

Pero aún habiendo perdido a sus fundadores, la compañía parecía seguir en plena forma. En la Gamescom de Leipzig promocionó premieres jugables como las de *Clive Barker's Jericho*, *Turning Point: Fall Of Liberty*, *Colin McRae: DIRT* y *The Lord of the Rings Online*. La compañía también llegó a un acuerdo en 2008 para adquirir Sega Racing Studio en Solihull, entrando a trabajar desde entonces más de cuarenta nuevos empleados en la compañía.

En los últimos ocho años, Codemasters se ha ido especializando en la publicación únicamente de juegos de conducción. Hubo muchos comentarios en torno a *Race Driver: GRiD* y adquirió los derechos de publicación internacional del juego de carreras next-gen *Fuel* de Asobo Studios, que había estado en desarrollo cuatro años a causa de su superficie jugable de más de diez mil kilómetros cuadrados. Gracias a sus aportaciones al género Codemasters recibió el Premio Grand Prix de Develop en 2009.

La compañía fue de nuevo adquirida en 2010, esta vez por Reliance Big Entertainment, y comenzó una reestructuración dos años después, eliminando una deuda de más de 25 millones de euros. También transfirió los derechos de *Lord Of The Rings Online* a Turbine y puso desde entonces todo su énfasis en los juegos de conducción como la serie *F1*, *Dirt* y *Grid*, siendo muy populares las nuevas entregas de todas esas franquicias.

En muchos aspectos, esta confianza en el género de carreras no es una sorpresa. Es como empezó la compañía y es un estilo de juego que nunca pasa de moda. Codemasters ha encontrado un nicho y parece que va a quedarse en él durante bastante tiempo. Y nos parece absolutamente brillante. *



JAMES DARLING

■ Parece que los Darling llevan los videojuegos en la sangre. En 2011 se anunció que James había sido designado por David para hacer funciones representativas, como embajador global de la compañía y cumpliendo un rol no-ejecutivo. James ha trabajado con sus hijos desde 1982, cuando fundaron Galactic Software, y poco después Codemasters en 1986.



BRUCE EVERISS

■ Bruce dejó Codemasters en 1987 pero volvió en 2001 por dos años, en tareas de relaciones públicas y director de comunicaciones. Fue dueño de All Formats Computer Fairs hasta 2007, trabajó como director de marketing en Kwalee de 2011 a 2013 y ahora se dedica con éxito a tareas de dirección y consulta de administración y marketing.



ASHLEY HOGG

■ Muchos programadores de Codemasters han permanecido en torno al área de Leamington Spa y Hogg no es una excepción. Tras dejar Codemasters en 1995, fue programador en Runecraft, Blitz Games y Playground Games y ahora trabaja en Radiant Worlds, dirigido por los gemelos Oliver (que también llevaron Blitz Games hasta 2013).



THE OLIVER TWINS

■ Philip y Andrew dejaron Codemasters en 1990 para formar su propia compañía, Interactive Studios (más tarde Blitz Games). También fundaron la asociación comercial TIGA y recibieron doctorados honorarios en 2008 de la universidad de Coventry. Blitz desapareció en 2013 pero los Oliver reemplearon a muchos de sus trabajadores en Radiant Worlds.

LA SEGUNDA EDAD DE ORO

DEL AMSTRAD CPC EN ESPAÑA

A todos nos apasionan los videojuegos retro, ya sean de consola, ordenador o recreativa. Pero no debemos olvidar a toda la gente que sigue manteniendo estos sistemas con vida gracias a nuevas producciones. En el caso del microordenador Amstrad CPC, se está logrando llegar, una vez más, a una segunda Edad de Oro española que, año tras año, va superándose a sí misma.

Por: ATILA MERINO "blackmores"

Hace algo más de treinta años, concretamente en 1984, nacía el primer CPC, un microordenador de ocho bits creado por la compañía británica Amstrad, propiedad de Alan Sugar. Uno de los países en los que obtuvo mayor éxito a lo largo de sus casi diez años de vida fue el nuestro, en parte gracias a las múltiples compañías desarrolladoras que se fraguaron a lo largo de todo el territorio español. Muchas de ellas creadas por chavales que aún no habían llegado a la mayoría de edad pero que, desde sus propias casas, trabajaban con toda la pasión del mundo. Empresas tan importantes como Dinamic, Ópera Soft, Topo Soft o Made in Spain, y otras con menos medios pero idénticas ganas (New Frontier, Comix, Génesis Soft, Creepsoft, etc), formaron parte de esta fructífera época conocida como la Edad de Oro.

Hoy, 32 años después, podemos hablar de un segundo resurgimiento en lo que respecta a la producción española de videojuegos para el Amstrad CPC, gracias a las creaciones homebrew que decenas de desarrolladores amateur siguen publicando, simplemente por nostalgia y amor por el retro. Dicha escena homebrew comienza básicamente al final de la etapa comercial del ordenador británico, es decir, aproximadamente en el año 1993. A partir de aquí, multitud de programadores, músicos y grafistas totalmente amateur y de diversos países, comienzan a desarrollar videojuegos de forma casera pero enorme calidad en muchos de los casos. Así, y a pesar de que la escena homebrew del CPC es mucho menor que la de otros sistemas coetáneos, como ZX Spectrum, MSX y Commodore 64, se inicia un camino que dura hasta nuestros días y que no tiene visos de acabar pronto, pues es justo ahora cuando se encuentra en su punto álgido.

Lo que a continuación os queremos mostrar no es más que un compendio de los héroes que siguen insuflando vida a un ordenador que, en teoría, murió hace más de veinte años, pero que en la práctica sigue recibiendo magníficas obras que, en ocasiones, superan a las de producciones profesionales de los años ochenta. Y todo ello centrándonos únicamente en una escena española que no para de crecer, como la cada vez más importante competición #CPCRetroDev que, tras su cuarta edición, realizada recientemente, nos permite asegurar que el presente año 2016 ha sido uno de los mejores para el ordenador de Alan Sugar en lo que a producción homebrew se refiere.

CEZ GS, fábrica de talento

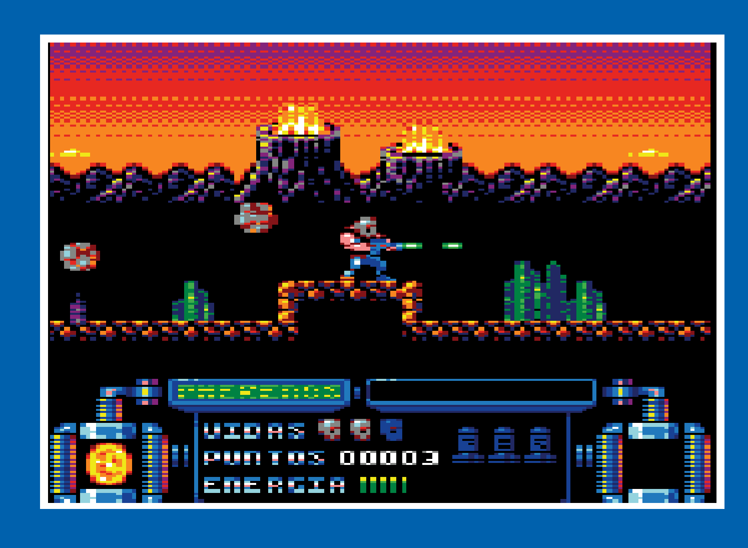
Podemos considerar al estudio CEZ GS (Computer Emuzone Games Studio) como el nexo común entre muchos de los grupos que surgieron a posteriori. La realidad es que en el estudio creado por la prestigiosa web sobre retro y homebrew español, Computer Emuzone (fundada por José Luis Veiga "Karnevi"), se encontraban la mayoría de los programadores, grafistas y músicos que veremos repartidos en los siguientes grupos. En lo que al Amstrad CPC respecta, desde 2004 hasta 2008, podemos ver la mayoría de los juegos publicados bajo el manto protector de CEZ GS, hasta que en 2009 hubo una separación a gran escala, desembocando en la independencia y creación de nuevos grupos. Sobre la creación del grupo, Karnevi comenta que "junto a Wyz, con la aparición de ESP Soft y el reclutamiento de Beyker, pusimos la primera piedra para el Dinamic / Erbe del siglo XXI". Durante esta época no era raro ver desarrollos de gente de ESP Soft mezclada con otros componentes de The Mojon Twins o los futuros Retroworks, por poner un ejemplo. Uno de los trabajos de este estudio que no está referenciado en el resto de grupos es el puzle *Betiled!* (2007), realizado por Zogo, Dadman, Wyz, Augusto Ruíz y Kendroock. "Fueron cinco años bonitos, más de lo que duraron muchas compañías de los ochenta. Y lo sembrado no ha dejado de dar frutos", concluye Karnevi.



ESP SOFT, los precursores

Estos chicos no sólo pueden presumir de ser los primeros españoles en finalizar y publicar un videojuego homebrew para el Amstrad CPC, sino que también pueden hacerlo de mantenerse en la brecha la friolera de doce años, ya que su primer juego se publicó en 2004 y actualmente siguen creando nuevas obras. Su primer lanzamiento fue *Columns*, la versión cepecera del grandioso puzle que Sega popularizó con su Mega Drive en 1990. "ESP Soft nació gracias a unos tutoriales sobre programación en código máquina para el CPC, iniciados por Artaburu, en los foros de Amstrad ESP" matiza Litos, uno de los fundadores.

Tras este gran inicio, llegaron otros juegos originales, como *Gates to Hell* (2006), *Aqua* (2007), *BCM: El Buscador de Código* (2007), *Small Games for Smart Minds* (2008), *Mariano the Dragon: Capers in Cityland* (2008), o *iLogicAll* (2008), así como otros basados en antiguos personajes, como *Phantomas Saga: Infinity* (2006) o *Totems* (2012), la continuación de *Columns*. Además, ESP Soft se ha especializado en aventuras conversacionales, tomando el relevo de Andrés Samudio y sus Aventuras AD, y demostrando que es uno de sus géneros favoritos. Entre ellas se encuentran *El Paciente 106* (2007), *Nheredia* (2008), *El Misterio de la Isla de Tökland* (2015), *Cero Absoluto* (2016) y la versión CPC del clásico de Dinamic, *Arquímedes XXI* (2011). Todo un lujo que los más aventureros agradecerán sin duda.



Por si fuera poco, este grupo también cuenta con juegos más ambiciosos y que han supuesto un salto de calidad, como los plataformeros *Hora Bruja* (2011) e *Imaginario Colectivo* (2012), y el arcade de acción *La Guerra de Gamber* (2014). Aunque lo mejor está por llegar, y es que sus próximos dos juegos prometen ser un punto y aparte en cuanto a calidad general: *El Linaje Real* y *Galactic Tomb*.

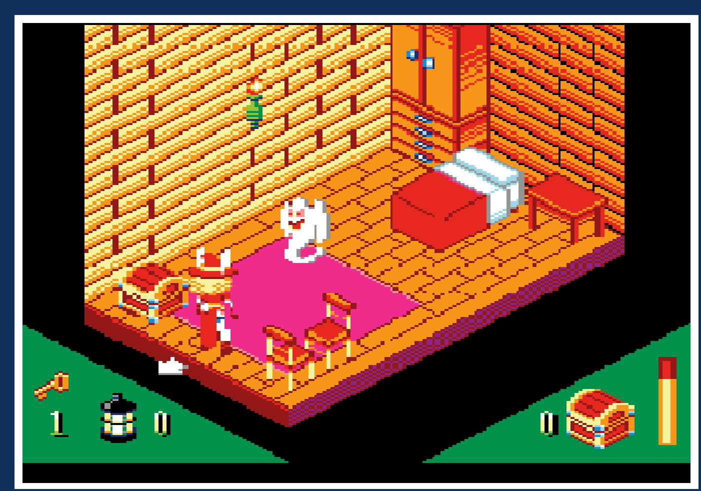
Tanto el homebrew de Amstrad CPC como el de ESP Soft alcanzarán la madurez con dos juegos que tienen pinta de estar a la altura de las grandes producciones de Dinamic u Ópera Soft. Y no nos olvidemos de la versión de Babaliba que están preparando, original de Dinamic y que nunca llegó aparecer en los CPC. ESP Soft está compuesto actualmente por Litos, Artaburu, gg, David 6128, MiguelSky, McKlain, Mode 2 y sad1942.





GNGSOFT, lento pero seguro







Liderado por César Nicolás González, este desarrollador vallisoletano ha demostrado su maestría en la programación y los gráficos de diversos juegos. "Empecé a programar porque tenía ganas y de alguna forma había que firmarlo todo" explica César sobre la creación de CNGSoft. Pese a que sólo tiene publicados tres juegos, se trata de tres excelentes obras que han demostrado una y otra vez el poder técnico del ordenador británico y su conocimiento del mismo.

Su primer trabajo, publicado en 2005, fue *Justin*, la supuesta precuela del *Dustin* de Dinamic en el que se nos mostraba, en forma de aventura isométrica, la vida como ladrón que llevaba el protagonista justo antes de entrar en la cárcel. Sobre el juego, César comenta que "empezó como una broma en un foro de CPC y acabó más o menos en serio", concluyendo que "se trataba de un *Knight Lore* de bajo presupuesto donde todo se resuelve a base de empujar trastos y saltar como ranas".

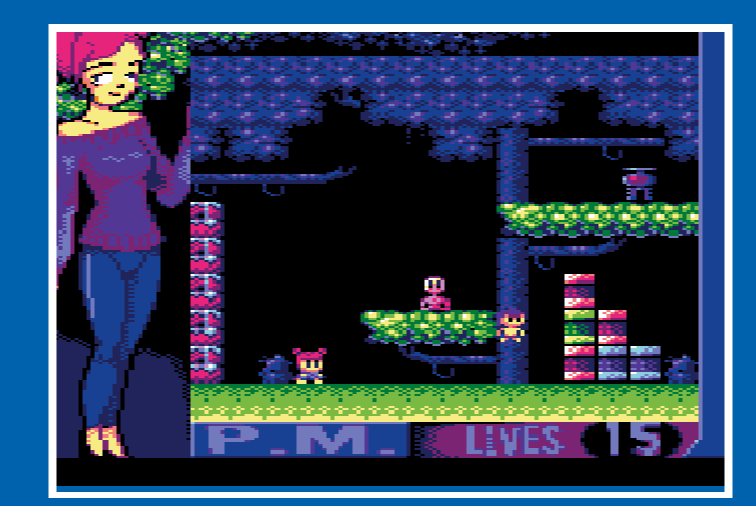
Tuvieron que pasar seis largos años para que lanzara su siguiente juego, una versión muy mejorada del clásico de Taito *Bubble Bobble* (1987 para CPC), que obtuvo el nombre de *Bubble Bobble 4CPC* (2011). Por suerte, César nos regaló otra magnífica obra pocos años después, cuando se presentó a la tercera edición del #CPCRetroDev con *Frogalot* (2015), una versión mejorada del *Nebulus* de Hewson Consultants (1987) que sorprendió a propios y extraños por su soberbia calidad técnica. "*Frogalot* nació de la idea de intentar recrear el *Nebulus* de Commodore 64 en un Amstrad CPC sin sacrificar lo que en su momento las versiones Z80 omitieron", sentencia.

Más recientemente, en la pasada #CPCRetroDev de 2016, se hizo con el segundo puesto gracias a *Hire Hare*, un precioso juego isométrico al que el mismísimo Jon Ritman no dudó en otorgarle el premio al mejor desarrollo técnico. Y no olvidemos que este desarrollador es el responsable del emulador CPCE y de que aún tiene en proceso varios juegos, como las adaptaciones de *Parasol Stars* y *Duck Out* al CPC, la primera de ellas con un colorido excepcional.

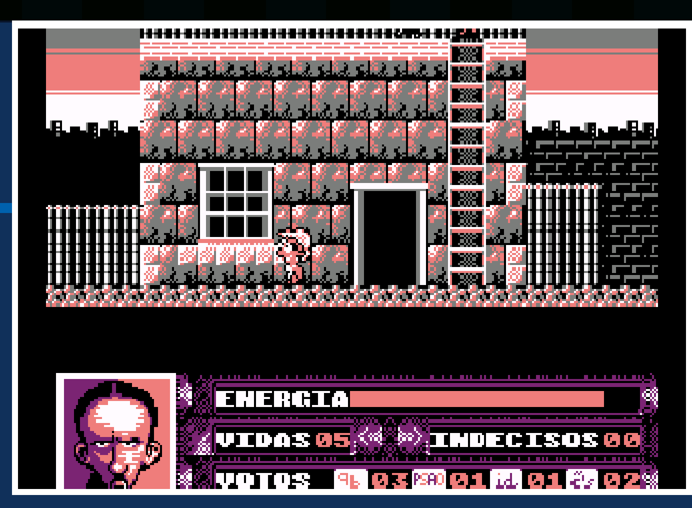
THE MOJON TWINS, humor a raudales

El grupo homebrew más alocado y divertido de la escena. También son los que más juegos han desarrollado, con una lista que ya pasa de la cincuentena y que no para de crecer. En palabras de anjuel, grafista y uno de sus fundadores, "no somos un estudio homebrew, sino un grupo de amigos que hacemos juegos, entre otras cosas". Aunque sus primeros juegos son únicamente para el ZX Spectrum y la mayoría de su catálogo se basa en este sistema, podemos encontrar casi una decena de obras para AmsCPC, además de otros ordenadores y consolas. "Decidimos probar en el CPC porque era otro de nuestros ordenadores de la infancia y Artaburu nos hizo una biblioteca" aclara na_th_an, otro de los fundadores y programador del grupo. Desde su primer juego en 2005 hasta 2008, estuvieron bajo el amparo de CEZ GS, independizándose a partir de 2009. Su famoso motor *MK1*, antes conocido como *La Churrera*, ha servido a multitud de desarrolladores, logrando que muchísima gente pudiera hacer un juego de manera relativamente sencilla. Entre sus trabajos para CPC están *Phantomas Tales #1: Marsport* (2009), *Nanako in Classic Japanese Monster Castle* (2009), *Platformer Medley First Block* (2009), *Cheril of the Bosque* (2010), *Lala Prologue* (2010), *Sir Ababol* (2010) y *Uwol: Quest for Money 2* (2011). Su último trabajo, publicado este mismo año, ha sido el esperado *Sir Ababol II: The Ice Palace*. The Mojon Twins se completa con la presencia del ilustrador Kendroock, el músico David Sánchez "Murciano", Zemman, Jf_Jara, Eightbiter e lforeve.











4MHZ, viejos rockeros





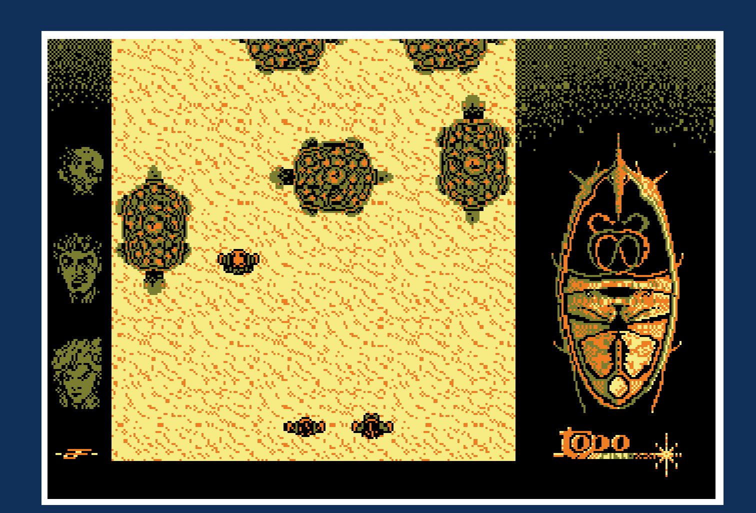
He aquí una de las grandes sorpresas del panorama homebrew de CPC, y es que 4MHz está liderado por el madrileño Javier García Navarro, uno de los supervivientes de la Edad de Oro que mucha gente recordará por ser el programador del desafortunado *Sabrina* (1988) que Iber Soft publicó cuando Javier trabajaba en Génesis Soft. Aun así, Javier comenta que "Sabrina fue mi primer proyecto y, a pesar del resultado, estoy muy orgulloso de él." El caso es que el primer videojuego homebrew que desarrolló Javier, poco antes de fundar 4MHz, fue una especie de remake de *Sabrina* al que le puso por nombre *Sardina Forever* (2012), logrando de esta manera limpiar su nombre y mejorar notablemente el juego original. "*Sardina* fue la penitencia por el mal resultado de *Sabrina*. Supuso muchísimo esfuerzo, pero mereció la pena como redención", añade.

Al año siguiente se funda 4MHz y sus componentes se ponen manos a la obra con Juan Carmona en *Busca del CPC Perdido en el Reino de la Princesa Ochobitera*, aunque jamás llegó a publicarse. "4MHz es lo que siempre habría querido hacer en la época dorada. Un sueño cumplido que esperamos que vaya a más con el tiempo" prosigue Javier. Finalmente, en plenas elecciones generales de 2015, el estudio presentó *Adiós a la Casta*, un plataformas que parodia la política actual y que está dividido en episodios que en realidad son juegos totalmente diferentes. A esto, Javier comenta que "lo pensamos como un proyecto retro con temática moderna, abandonando los ya típicos 'clásicos' y 'remakes' de la escena."

Su último juego publicado fue *Adiós a la Casta: Episodio 2 – De buen rollo* (2016), la continuación directa de su saga política-humorística, convirtiéndose rápidamente en su obra cumbre, honor que seguramente le arrebate su nuevo proyecto, llamado *El Tesoro Perdido de Cuauhtemoc*, una ambiciosa aventura de plataformas iniciada en 2014 por el programador Javier "ctap77", que actualmente les mantiene muy ocupados. A 4MHz se han ido incorporando nuevos miembros de altísima calidad, como los grafistas Toni Gálvez, David Donaire, Juan Esteban "sad1942" o el fijo John McKlain como músico oficial.

TOPO SIGLO XXI, vuelve un grande

El sorprendente regreso de una de las compañías más potentes de la Edad de Oro supuso toda una alegría para los seguidores del retro y el homebrew. Tras un cambio de nombre, actualizándolo al nuevo siglo, el madrileño Alfonso Fernández Borro, uno de los mejores grafistas de la Topo Soft original (suyos son los gráficos de *Gremlins 2*, *R.A.M* o *Lorna*, por poner unos ejemplos), y Manuel Ferreira "Gandulf" completaban el genial *Viaje al Centro de la Tierra* (1989), añadiéndole la coletilla *Versión Extendida* y las dos fases que no pudieron entrar en aquella época por cuestiones de tiempo y dinero, así como la música de Sergio Vaquer "Beyker". "Siempre quise haber terminado el proyecto de forma íntegra" comenta Alfonso, "lo que pasa es que no disponía de conocimientos de programación y la cosa quedó en el limbo". Tras la versión para ZX Spectrum, publicada en 2008, llegaría la de Amstrad CPC cuatro años después, en este caso programada por César Nicolás González, de CNGSoft. Por desgracia, esto es todo lo que ha publicado Topo Siglo XXI hasta la actualidad, dejándonos con ganas de mucho más. La esperanza es lo último que se pierde.



RELEVO VIDEOGAMES, poco pero intenso



Los bilbaínos de Relevo son, casi con total seguridad, el estudio más exitoso surgido de la escena homebrew. Fundados en el año 2009 por Jon Cortázar tras su paso por Karoshi, se profesionalizaron en 2012 después de haber creado multitud de exitosos juegos para el MSX y el ZX Spectrum, entre los que destacan *La Corona Encantada* (portada de Alfonso Azpiri incluida) e *Invasion of the Zombie Monsters* (con música del compositor César Astudillo, "Gominolas"). Precisamente, éste último es el único juego que Relevo ha creado para Amstrad CPC hasta el momento, aunque se trata de una obra imprescindible, mostrándonos un arcade de plataformas y acción con scroll continuo. Jon explica que "tras desarrollar juegos para MSX y Spectrum, sólo nos quedaba el Amstrad para completar la tríada de ordenadores con Z80 que reinaron en este país en los ochenta", puntualizando que "IOTZM para CPC no hubiera sido posible sin el apoyo de Pepe Vila, Augusto Ruiz, David Donaire y Mauri Muñoz". Actualmente, aunque la gran mayoría de fans del CPC se tiren de los pelos por ver conversiones de sus otros trabajos al ordenador de Amstrad, la empresa está más enfocada en realizar juegos para consolas, como el exitoso *Baboon!* para PSVita (2015) y el cercano *Mindtaker* para PlayStation 4.

RANTAN, la pareja universitaria



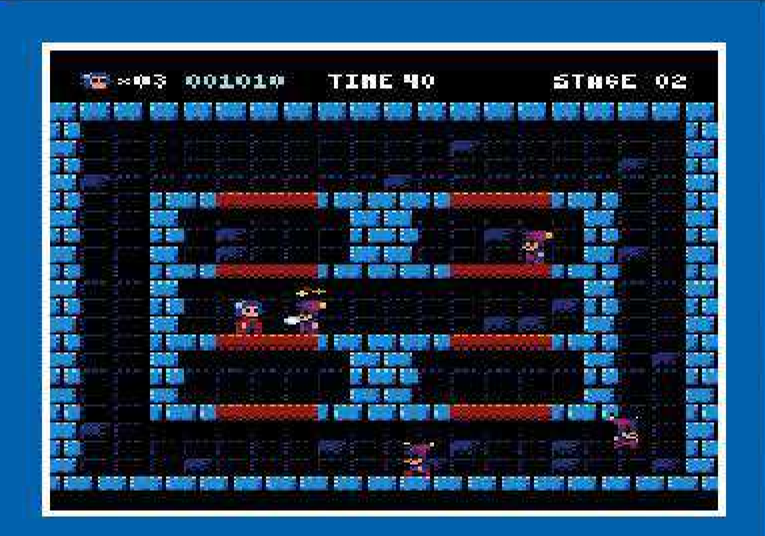
Este grupo, formado por el gaditano David Girón "Davitsu" y la jienense Sandra Garzón "SandraGH" en 2014, es un ejemplo de superación y trabajo constante. Estudiantes de la Universidad de Alicante en la cual aprendieron a programar sobre un Amstrad CPC gracias al profesor Fran Gallego, ya habían desarrollado varios proyectos para smartphones antes de finalizar *Top Top*, un original juego que logró el tercer puesto en el prestigioso #CPCRetroDev 2015, sólo por detrás de *Space Moves* y *Frogalot*. "Al principio no estábamos seguros del provecho que se le podía dar, pero al final resultó ser una experiencia que nos permitió mejorar como programadores", comenta David sobre las clases, mientras Sandra añade que "el alto nivel del #CPCRetroDev15 nos motivó mucho para esforzarnos aún más y pulir el juego al máximo". Y esto sin olvidar que en la edición de 2014 fueron los ganadores con *Super Retro Robot Rampage*, integrados en un grupo con más personas bajo el nombre de Vortex. Actualmente están realizando la versión mejorada de *Top Top*. Cabe destacar, también, que estos chicos fueron los responsables del bonito cartel que presentaba la primera feria nacional dedicada enteramente Amstrad, celebrada en Abril de 2016 bajo el nombre de Amstrad Eterno.

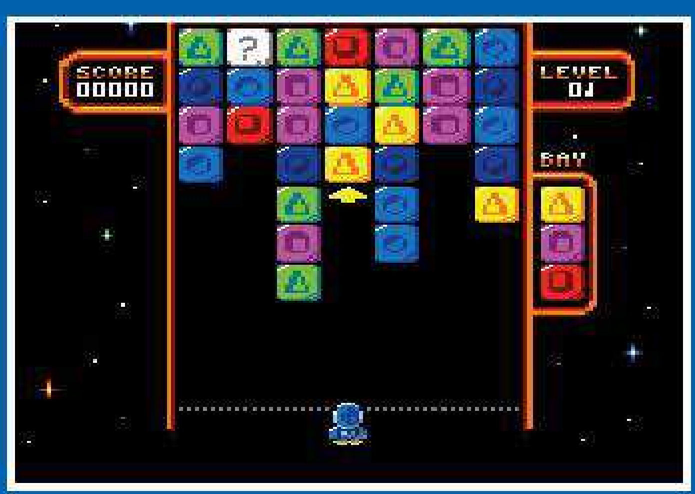
JUAN J. MARTÍNEZ, un gran fichaje

El caso del alicantino Juan J. Martínez, más conocido como reidrac en la escena homebrew, es un poco peculiar, ya que, tras desarrollar diversos juegos para ZX Spectrum, decidió probar con el ordenador de Amstrad. "Es Z80 como el Spectrum y me pareció interesante, así que probé y me gustó" nos comenta. Sus juegos para el ordenador de Sinclair son de calidad notable, así que en CPC no se esperaba menos y no defraudó. Reidrac sigue mostrando su pasión por el ordenador de Sinclair, pero se le nota cierto cariño por el CPC. "En casa tenía un ZX +2A, pero en el colegio aprendimos BASIC con CPC 6128. Además, un par de amigos tenían CPC, así que conocía el sistema. Finalmente, el año pasado y casi de casualidad, se me presentó la oportunidad de adquirir un 464 con monitor en color".

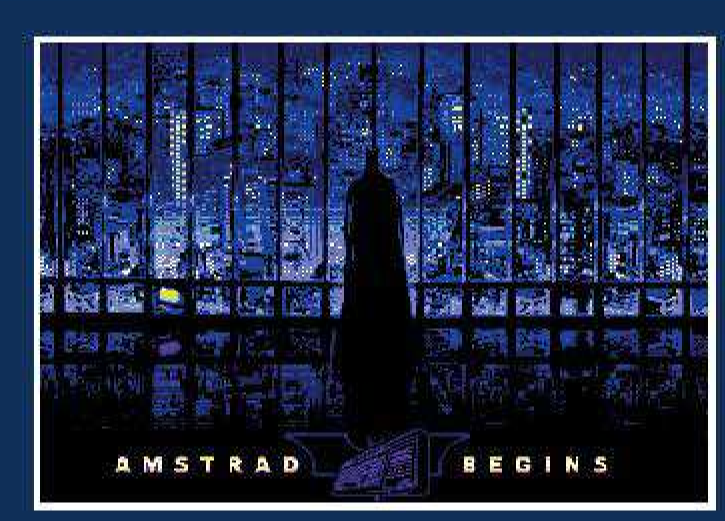
Gracias a ello desarrolló su primer juego para el sistema ese mismo año 2015, con *Space Pest Control*, uno de los juegos presentados al #CPCRetroDev de ese año. Tras éste llegó la adaptación a Amstrad CPC de uno de sus juegos de ZX Spectrum, el puzle *The Return of Traxtor* (2015), mientras que sus dos últimas obras, ambas publicadas en 2016, son una aventura de plataformas y acción llamado *Golden Tail* (2016), y un arcade de plataformas llamado *Magica*, los cuales se convierten, por méritos propios, en sus mejores producciones hasta el momento gracias a un enorme aumento en la calidad general de los mismos.



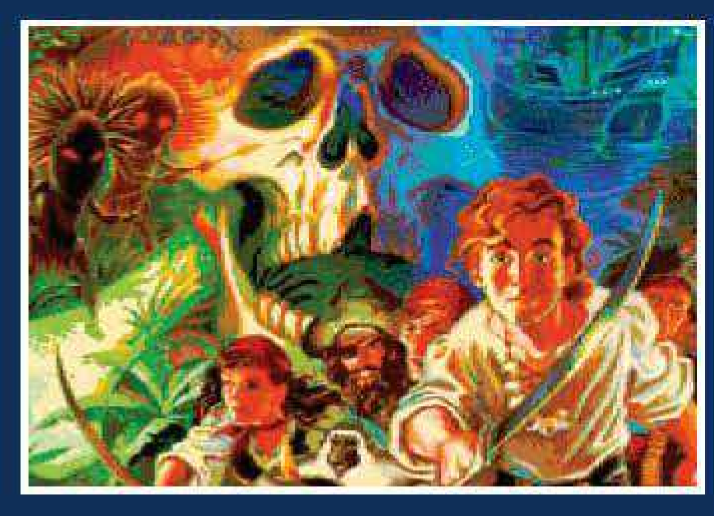




BATMAN GROUP, alcanzando el límite









Conocidos principalmente en la demoscene de Amiga, este grupo de andaluces se formó a principio de los años noventa, contando entre sus trabajos con la demo *Batman Vuelve* (1995). Tras un tiempo de descanso, el grupo volvió en 2011 con otra demo, pero esta vez para Amstrad CPC: *Batman Forever*. En palabras de Alejandro del Campo "Rhino", programador del grupo, "volvimos a la escena con una demo de CPC por el pique que teníamos los miembros del equipo sobre cuál era la mejor plataforma de 8 bits".

La demo, de más de once minutos, lleva el CPC al límite de sus posibilidades, demostrando la potencia real del ordenador británico. "Empecé a hacer efectos en Amstrad, que es el ordenador con el que aprendí a programar, y de ahí salió *Batman Forever*" concluye Rhino. En dicha demo se podían ver todo tipo de efectos gráficos que la gente creía imposibles en un microordenador de ocho bits como el Amstrad CPC, pasando a la historia como una de las mejores demostraciones técnicas realizadas en cualquier sistema. Actualmente se encuentran desarrollando su primer juego para CPC, el cual será una adaptación del *Pinball Dreams* de Amiga, con un apartado técnico brutal. Los desarrolladores de esta joya son Rhino, Batman, Mac, Toni Gálvez, Dj Uno, McKlain y Arnoldemu. "Con *Pinball Dreams* queremos demostrar que Amstrad puede hacer juegos que parecen más propios de 16 bits que de 8", finaliza Rhino.

De momento se puede descargar una demo con la primera de las tablas y damos fe de que el juego hace gala de un scroll vertical nunca antes visto en un sistema de ocho bits, así como de un colorido que exprime al cien por cien la rica paleta gráfica del ordenador británico. La versión final pretende contar con diversas tablas, completando un juego, a todas luces, increíble. Mientras esperamos ansiosos la aparición del juego, iremos rezando para que se convierta en el primero de muchos.

TONI RAMÍREZ, un debutante con mucho talento

Toni se marcó un Vini, Vidi, Vinci en toda regla, y es que el desarrollador barcelonés no había creado ni un solo videojuego hasta la llegada de la tercera edición del #CPCRetroDev, de la cual resultó vencedor absoluto con su *Space Moves*, una oda a la saga más imprescindible de Dinamic. Toni cuenta que "de pequeño ya fantaseaba con programar un juego para mi CPC 464 cuando fuera mayor", lo cual se hizo realidad con *Space Moves* en el año 2015. "Casi treinta años después se me dio la oportunidad, ya que coincidieron en el tiempo el #CPCRetroDev, CPCTelera y el sentimiento interno de que aún tenía pendiente cumplir ese sueño de la infancia", concluye. Tras su primer juego y éxito instantáneo, Toni, un desarrollador muy perfeccionista, decidió que podía y quería mejorar su ópera prima, así que se puso manos a la obra, añadiendo al proyecto al grafista Alex Layunta, reputado desarrollador homebrew para ZX Spectrum, y manteniendo al genial músico McKlain. De este trío saldrá en breve el remake de *Space Moves*, con mejores gráficos, más enemigos, más niveles y mejor banda sonora. Un éxito asegurado.



BITZARRO GAMES, empezar con buen pie



Se trata de uno de los grupos más nuevos en la escena homebrew de CPC, creado este mismo año gracias a las ganas de su fundador, el sevillano Jesús Mayoral "Mode 2", por desarrollar videojuegos de su ordenador favorito. "Llevo poco en esto, pero siempre he sido un amante del terror y los videojuegos estilo *Nemesis the Warlock* o *Infernal Runner* y de las aventuras góticas francesas" explica Jesús en referencia a la creación de Bitzarro. "Con este sello intento dar rienda suelta a este tipo de creaciones algo más serias y truculentas" sentencia.

Su ópera prima ha sido *Zombi Terror Reloaded*, una adaptación del conocido *Zombi Terror* que Kabuto Factory publicó originalmente para ZX Spectrum en el año 2014 y que en su versión CPC se ha enfocado más a las clásicas aventuras conversacionales de finales de los ochenta y principios de los noventa. En la actualidad se encuentran desarrollando *La Visita*, un nuevo proyecto que promete no dejar indiferente a nadie. Y no nos olvidemos de que Jesús es el responsable de llevar a cabo la adaptación cepecera de *Babaliba*, uno de los juegos que nunca tuvo versión comercial para Amstrad CPC y que, bajo el sello ESP Soft, verá la luz tarde o temprano con evidentes mejoras gráficas.

JJ GARCÍA ARANDA, 8 bits de poder



Este desarrollador madrileño saltó a la palestra a principios de 2016 gracias a una librería dedicada al Amstrad CPC, la cual sirve para crear juegos en Locomotive BASIC de una manera que nunca antes se había visto en este sencillo lenguaje de programación. José Javier nos explicaba sus motivaciones: "¿Por qué programar en 2016 para una máquina de 1984? Porque las limitaciones no son un problema sino una fuente de inspiración".

Bajo el nombre de 8BP (8 Bits de Poder), José Javier ha realizado diversas demos de juegos para mostrar las capacidades de dicha librería, además de tres juegos completos que demuestran el poder de la misma: *Mutante Montoya, Annunaki* y *Nibiru*, todos ellos del presente año. "Nibiru es el juego que todos quisimos hacer con 13 años en BASIC. Entonces nos faltaba 8BP y por eso he creado esta librería" nos comenta el desarrollador.

Sin duda, esta librería ayudará, al igual que ha hecho la CPCTelera de Fran Gallego, a que mucha gente se anime a desarrollar juegos para el ordenador de ocho bits de Alan Sugar, aunque en esta ocasión sea programando en BASIC, sin restarle ni un ápice de mérito.

RETROBYTES PRODUCTIONS, pasión por los 8 bits





El estudio catalán, liderado durante casi toda su existencia por el polifacético Alex Layunta, se había dedicado única y exclusivamente al desarrollo de videojuegos para el ZX Spectrum, teniendo en su haber algunos de los mejores juegos homebrew creados para el ordenador de Sir Clive Sinclair: *Souls* (2013), *ZX Destroyer* (2014), *The Tales of Grupp* (2015) o *Fist-RO Fighter* (2015), entre otros. A finales del año 2015, tras conocer a Toni Ramírez, deciden unir fuerzas para desarrollar juegos en Amstrad CPC, empezando con el mencionado remake de *Space Moves*, cuya portada ha corrido a cargo del prestigioso dibujante e ilustrador Juan Giménez, autor de algunas de las mejores portadas de la Edad de Oro del software español, como *Sol Negro*, *Toi Acid Game* o *Guillermo Tell*. El remake de *Space Moves* sigue aún en desarrollo, y se espera su lanzamiento para algún momento de 2017. Mientras tanto, esta pareja, junto a José Antonio Martín en las labores musicales (el que fuera uno de los mejores compositores de la Edad Dorada con temas para *Rescate Atlántida*, *A.M.C.* o *Risky Woods*), realizaron *Outlaws* en 2016 con el fin de participar en la #CPCRetroDev del mismo año, logrando tres de los premios, incluidos el de mejor juego y el de mejor banda sonora. Además, *Outlaws* cuenta ya con una versión para la pistola Gunstick, emulando a un auténtico cowboy. Un equipo con muchísimo futuro que puede dar unas cuantas alegrías a la escena cepecera.

DEFECTO DIGITAL, nueva savia

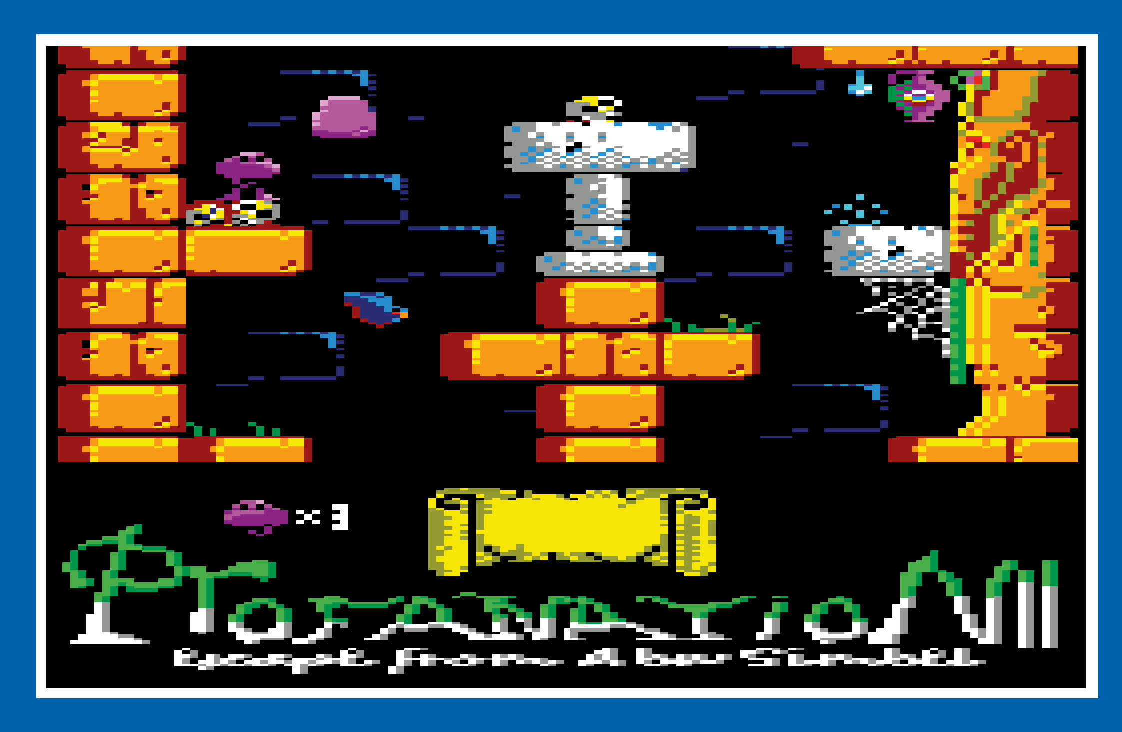




Directamente desde Cartagena nos llega este estudio liderado por Javy Fernández, más conocido como Javymetal en la escena, y cuya virtud principal son las tremendas ganas con las que ha entrado en el homebrew cepecero. En sus propias palabras, empezó a desarrollar para la máquina de Alan Sugar porque "es el ordenador que tuve de pequeño y es mi pasión. Por eso creo juegos para este pequeño, pero a la vez grande de ocho bits". Hasta ahora sólo tiene publicados dos juegos: *Elf* (2016), una aventura conversacional clásica y *Heroes Rescue* (2016), un arcade de plataformas con decenas de niveles y personajes muy conocidos. Respecto al primero, se trata de una adaptación del conocido juego de plataformas publicado por Ocean en 1991 para Amiga y que en esta ocasión cambia completamente de género. "Siempre me encantó *Elf* y, con mi experiencia en aventuras conversaciones, decidí embarcarme en este loco proyecto" comenta Javy al respecto. Esta primera parte únicamente comprende el primer nivel del juego, así que Defecto Digital está en pleno desarrollo de sus continuaciones, así como de diversos proyectos muy interesantes, como *Virus Killer*.

DANIEL CELEMÍN, el rey del píxel





El reputado grafista Daniel Celemín es reconocido en la escena homebrew por haber realizado, junto a Manuel Pazos, las versiones MSX2 de los clásicos de Ultimate Play the Game *Alien 8* (2008) y *Knight Lore* (2009), además de los maravillosos remakes de *Capitán Sevilla* y *Sir Fred* para PC y, por supuesto, el insuperable *La Abadía del Crimen Extensum* también junto a Pazos. Celemín está preparando un juego para CPC que dejará sin palabras a más de uno. Hablamos de *Profanation II: Escape from Abu Simbel*. Efectivamente, se trata de la continuación directa del mítico *Abu Simbel: Profanation* que Dinamic publicó en 1985, empezando justo allí donde terminó el original. En palabras del propio Daniel "hay tres juegos españoles que me llamaron mucho la atención de pequeño: *Sir Fred*, *La Abadía del Crimen* y *Abu Simbel*. Y me faltaba hacer uno basado en este último, así que me he atrevido con una segunda parte que no deja de ser un homenaje al original, a Dinamic y a las partidas desesperantes que me eché con él". La cosa pinta genial, y más sabiendo que el programador será Javier García Navarro de 4MHz, formando un excelente dúo que lleva en la escena muchísimo tiempo y que se conocen muy bien gracias a llevar unos meses trabajando en el que será el primer juego de UPMGames para PC: *Basket Master Manager*. No tenemos ninguna duda de que *Profanation II: Escape from Abu Simbel* se convertirá en una de las piezas clave de nuestros CPC en un futuro no muy lejano.

FRAN GALLEGO, doctor en CPC





Este profesor barcelonés afincado en Alicante, no sólo es el director técnico de ByteRealms, la marca de videojuegos de la Universidad de Alicante, sino también el fundador del certamen anual sobre desarrollo de nuevos juegos para el CPC, #CPCRetroDev, y el creador de la CPCTelera, un conjunto de herramientas y bibliotecas para facilitar la creación de videojuegos para Amstrad CPC. "Creo juegos para CPC por pura pasión a ambos: a la creación de juegos y al CPC" afirma rotundamente Fran. En su haber cuenta con diferentes obras para el ordenador de Alan Sugar, divididas en diferentes grupos. En Fremos, junto a Emilio Molina y Óscar Ferrer, tenemos *Superman* (iniciado en 1996 pero presentado en 2014), *Platform Climber* (2015) y *Save the Humor* (2015). En Cheesetea, junto a Héctor Linares, Joaquin Ferreras y su hermano Rafael Gallego, crearon *ZRealms:80BC* (2015). Finalmente, este mismo año y junto a Jon Cortázar de Relevo a los gráficos y Alberto J. González (el Joe McAlby de la Edad de Oro) de Abylight (ex de New Frontier y Bit Managers) como músico, desarrollaron *Kung Fu Guns* para la BitBitJAM3 en tan solo dos días. "El homebrew de CPC está despegando y tiene mucho futuro. CPCtelera y #CPCRetroDev sólo son pequeños ejemplos de lo que está por venir", sentencia Fran.

RETROWORKS, los reyes midas del homebrew

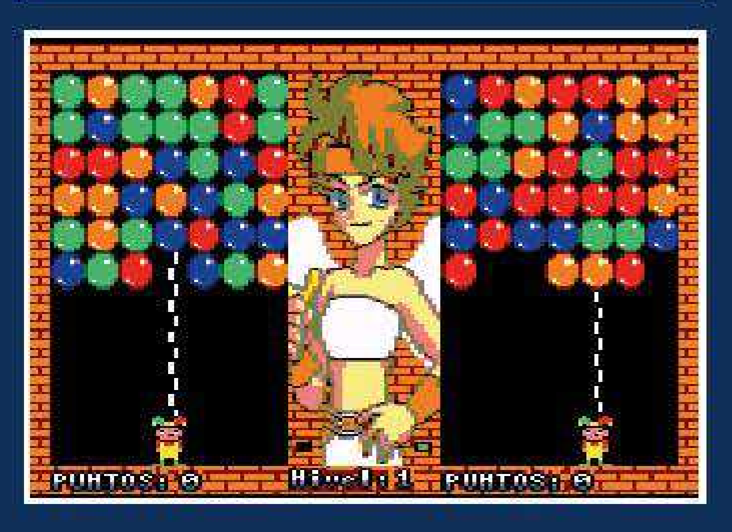
Un grupo tan numeroso como desbordante de calidad, cuya mayor parte de sus miembros formaban parte de CEZ GS y que en 2009 crearon Retroworks con la intención de seguir desarrollando juegos, todos ellos de altísima calidad. "Retroworks se formó para disfrutar haciendo juegos para ordenadores antiguos y actuales, pero siempre con el estilo de antaño", explica utopian, uno de sus fundadores. La mayoría de su catálogo se divide entre juegos de ZX Spectrum y MSX, destacando sobre todos ellos el insuperable *Los Amores de Brunilda* para el ordenador de Sinclair. Los usuarios de CPC también pueden estar orgullosos de ellos (no por cantidad, ya que solo hay uno, sino por calidad), gracias a que el grafista David Donaire "Dadman", el programador José Vila y el músico José Vicente Masó "Wyz", adaptaron en 2013 y de forma maravillosa la versión original de ZX Spectrum que Pagantipaco creó de su *Teodoro no Sabe Volar* de 2010. "*Teodoro* para CPC fue muy satisfactorio. Gracias a Pepe y Dadman, por fin pudimos sacar un juego para este ordenador"





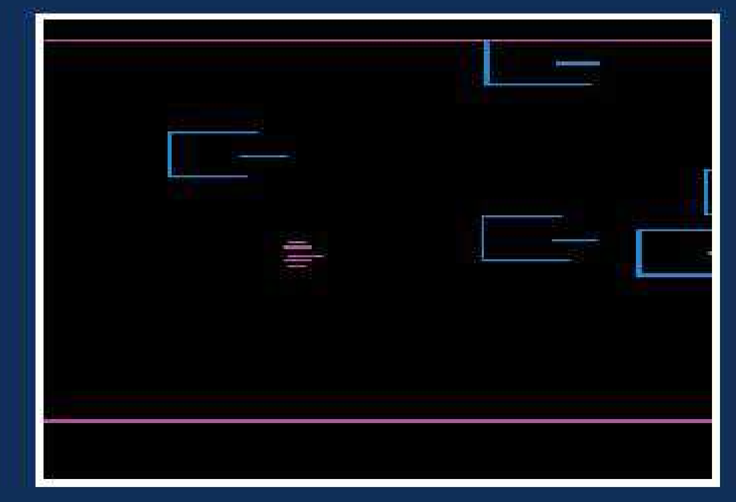
aclara utopian. Por otra parte, desde hace unos años, el programador Augusto Ruiz junto a David Donaire, están llevando a cabo una espectacular versión para CPC del clásico de la lucha *Street Fighter II*, que promete ser toda una revolución en la escena cepecera y que cada día que pasa ve más próxima su aparición. "Tuve un CPC de pequeño y David me propuso hacer el *SF2* para este ordenador" explica Augusto al respecto para concluir que "desde entonces estoy reimplementando todo y mejorando las rutinas". Retroworks está formado por multitud de personas que se reparten los trabajos de manera excelente, lanzando sus juegos únicamente cuando ya hay poco margen de mejora, lo que les reporta excelentes resultados en todas sus producciones, alabadas por público y crítica. Allí conviven los desarrolladores utopian, sejuan, Mikomedes, Benway, Pagantipaco, Dadman, Augusto Ruiz, Metalbrain, Wyz, Guillian o LordFred, entre otros.

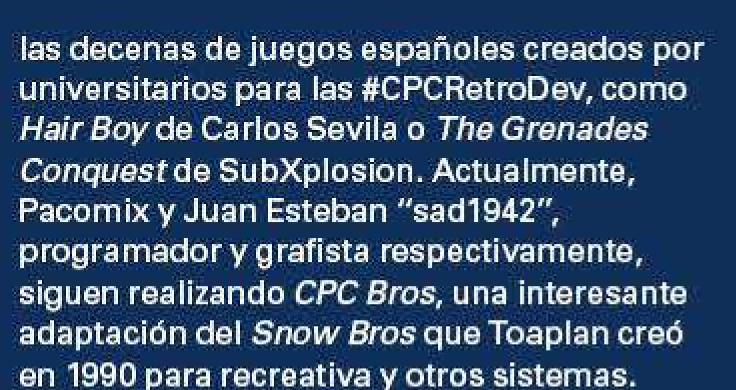




Y aún hay más...







La cosa no acaba aquí, ya que otros desarrolladores han realizado algún juego para CPC o están ahora mismo trabajando en ello. Óscar Sánchez "Mochilote" realizó en 2007 *Magical Drop*, una notable adaptación del famoso puzle de Data East, mientras que Toni Pera hizo en 2015 la conversión a CPC de su propio *El Cetro del Sol*, una aventura conversacional que había sido creada originalmente para ZX Spectrum. Además, en 2013, Mikel Erauskin desarrolló *Marrón en la Euskal Encounter*, y todo esto sin olvidar las decenas de juegos españoles creados por universitarios para las #CPCRetroDev, como *Hair Boy* de Carlos Sevila o *The Grenades Conquest* de SubXplosion. Actualmente, Pacomix y Juan Esteban "sad1942", programador y grafista respectivamente, siguen realizando *CPC Bros*, una interesante adaptación del *Snow Bros* que Toaplan creó en 1990 para recreativa y otros sistemas.

Kinkotsu, por su parte, empezó en 2015 un remake de *Shinobi* que pinta muy bien. Este mismo año, Doomsday Productions publicaba su primer juego, una aventura conversacional llamada *Doomsday Lost Echoes* cuyo argumento de ciencia ficción y sus preciosos gráficos en modo 1 lo convierten en uno de los mejores juegos jamás creado en este género. Raúl Ortega Palacios, antiguo y excelente grafista de Dinamic, también ha retomado una de sus obras inacabadas: *Alhambra Tales*, un juego que se tuvo que cancelar a finales de la Edad de Oro pero que ahora ha vuelto a la vida y se espera su aparición para ZX Spectrum y Amstrad CPC, esperemos que con la portada original que Alfonso Azpiri creó en su momento. Alberto Rodríguez "Albertoven" publicaba *Vector Vaults*, un genial shooter vectorial, también este mismo año, que hacía gala de una suavidad inusitada, tanto en el scroll horizontal como en el desplazamiento de nuestra nave. Pero la cosa no se acaba aquí, y es que cada día se va sumando más y más gente a una escena que poco a poco va despuntando más y que se convierte en la excepción que confirma la regla de que no siempre hubo un pasado mejor, sino que tenemos un futuro prometedor.

CONCURSO 30 AÑOS DE NES

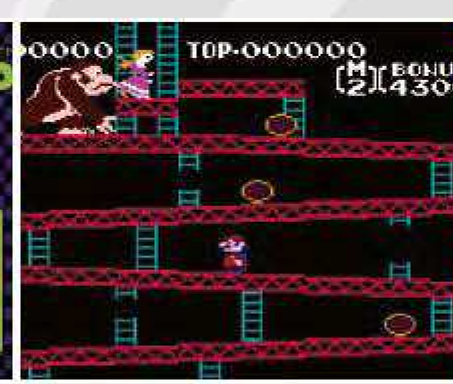


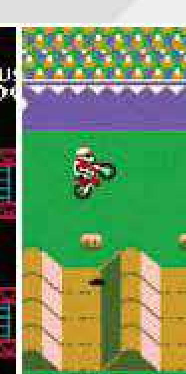












5 Sorteamos Nintendo Classic Mini

Celebramos el 30 aniversario de la NES con un sorteo muy especial y muy ochentero. Si quieres conseguir una de las 5 Nintendo Classic Mini que regalamos, vas a tener que recordar cómo funcionaban las cosas antes de la llegada de Internet. Rellena con tus datos el cupón que encontrarás abajo, recórtalo (no valen fotocopias, PDFs impresos ni escaneos), mételo en un sobre, ponle un sello, busca un buzón de correos (son esos monolitos amarillos de los que ya nadie se acuerda) y envíanos tu carta a la siguiente dirección:

CONCURSO RETROGAMER
Axel Springer España
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid

Una mano inocente elegirá cinco ganadores entre todas las cartas que recibamos antes del 31 de Enero de 2017. ¿Quieres recibir en casa la consola más deseada de estas navidades? ¡Pues no pierdas tiempo y rellena el cupón cuanto antes! En el próximo número de RetroGamer publicaremos la lista de ganadores.

¡BUENA SUERTE!



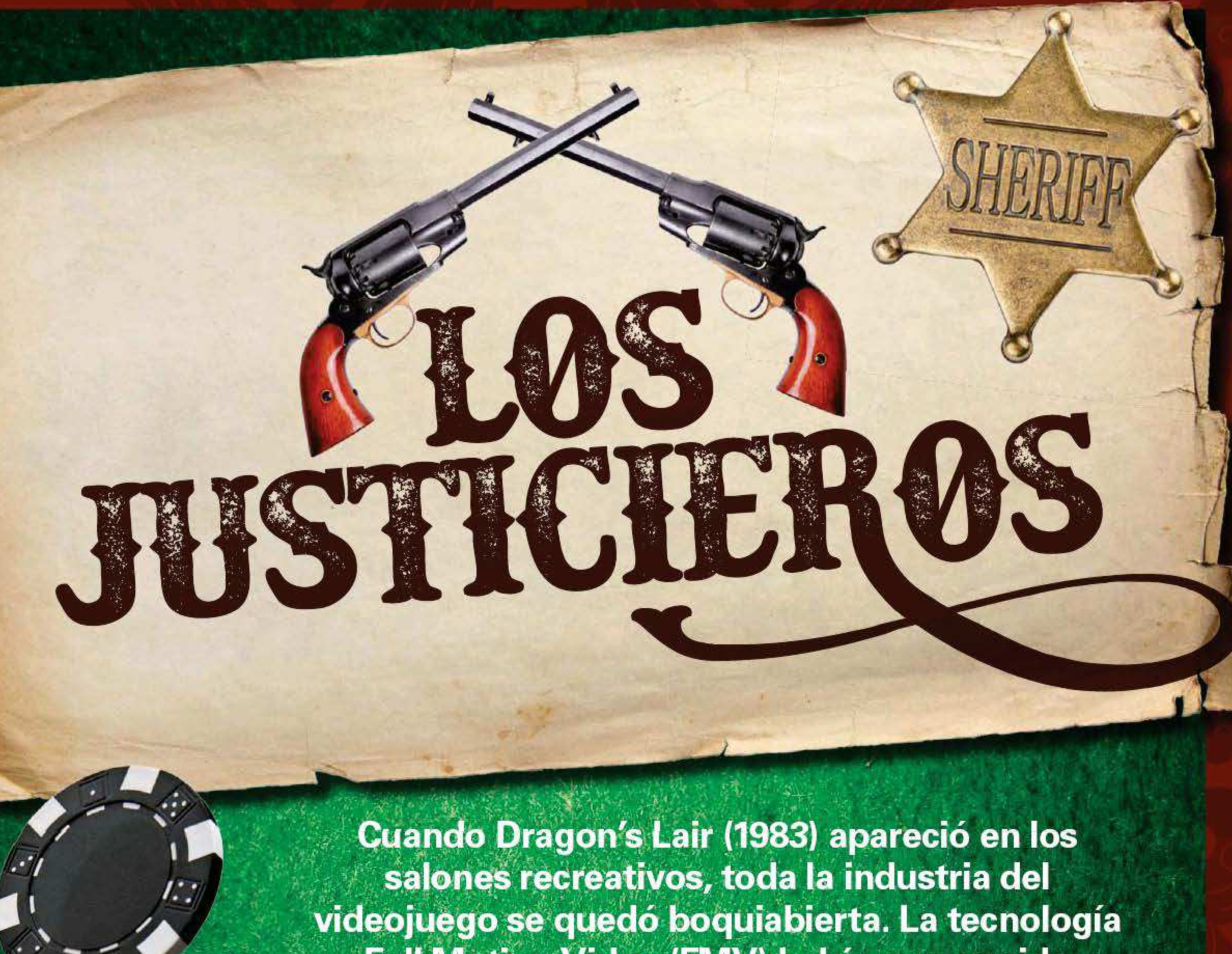
¡Rellena, recorta y participa!

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

CONCURSO NINTENDO CLASSIC MINI

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
....
Población: ....
Provincia: ....
Teléfono: .... Código Postal: ....
email: ....

Te informamos que tus datos personales formarán parte de un fichero cuyo responsable es Axel Springer España, S. A., domiciliada en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta - 28035 Madrid, siendo ésta la destinataria final de la información, cuya finalidad es gestionar tu solicitud y/o participación, y enviarte información comercial que creemos puede ser de tu interés. Podrás ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote a la dirección de Axel Springer España, S. A.



LOS JUSTICIEROS

Cuando Dragon's Lair (1983) apareció en los salones recreativos, toda la industria del videojuego se quedó boquiabierta. La tecnología Full Motion Video (FMV) había conseguido transformar a los consumidores de cine en agentes activos, capaces de vivir una aventura en sus propias carnes. Por entonces, pocos se imaginaban que este tipo de experiencias únicas iban a tener un recorrido tan corto.

Por Julen Zaballa García



En España tuvimos una compañía valiente que se atrevió con esta tecnología. Su nombre: Picmatic. Se trata de un fabricante de máquinas recreativas con premio ("tragaperras") que decidió innovar y abrirse al mercado de ocio con videojuegos en FMV en plena década de los noventa. Suyos son los arcades de disparos *Los Justicieros*, *Marbella Vice* y *Tierras Salvajes*, y ésta es su historia.

Para conocer el origen de estos tres títulos hay viajar hasta Bilbao y buscar a su máximo promotor: Antonio Gallardo, socio-fundador de Picmatic, responsable del área de I+D de la compañía e hijo de una familia de hosteleros. Su padre comenzó en el negocio colocando máquinas tocadiscos y futbolines en un bar de su propiedad. Visto el éxito, comenzó a suministrar a los locales de alrededor, y el negocio fue creciendo.

Uno de los primeros recuerdos de la adolescencia de Gallardo es el de un niño de 15 años que salía corriendo del colegio para ir a ayudar a su padre con esas máquinas. "Lo tenía claro. Quería introducirme en el negocio que mi padre había abierto. Así que, cuando tuve la edad suficiente, comencé a trabajar reparando las máquinas y aprendiendo todo lo que se necesitaba saber en este sector", apunta Gallardo.

En torno al año 1982, la demanda de 'tragaperras' era tan alta que, gran parte de ellas, se importaban desde otros países haciendo caso omiso de las autoridades que perseguían y precintaban todas aquellas que no hubieran sido fabricadas en España. Así pues, existía un negocio por explotar en la producción y manufactura nacional de las recreativas con premio. Antonio Gallardo no se lo pensó dos veces. Después de volver del servicio militar, "y aprovechando las primeras leyes que establecían cómo podían ser dichas máquinas", constituyó la empresa Picmatic junto a su hermano Alfonso, y el actual director de la compañía, José Félix Sanz.

Un año más tarde, la recreativa de Cinematronics *Dragon's Lair* apareció en los salones recreativos, y puso patas arriba todo el sector. El propio Gallardo recuerda que su impacto fue brutal. "Estábamos acostumbrados a ver videojuegos con marcianitos, con poca calidad y resolución; y, de repente, aparece *Dragon's Lair*, con imágenes y secuencias propias del cine de animación".

A pesar de esta conmoción inicial, Gallardo siempre ha sido muy crítico con su sistema de juego. "En mi opinión, la jugabilidad no era nada buena. La máquina sólo tenía un joystick, y no te avisaba cuando tenías que actuar", comenta erróneamente, debido a que *Dragon's Lair* advertía al jugador con un pitido cuando el jugador tenía que realizar una acción. "La tecnología de LaserDisc requería que sólo podías dar la orden cuando llegaba un momento concreto", añade.

Paralelamente al negocio de las 'tragaperras', y tomando como referencia la aventura interactiva creada por Don Bluth, en Picmatic comenzaron darle vueltas a esta tecnología. "Buscábamos un juego en el que el cliente supiera cuándo tenía que actuar, que lo tuviera clarísimo". Llevarla al mundo de los disparos en primera persona era casi lógico, pero "otra empresa se adelantó", se lamenta Gallardo.

"Llevábamos dos o tres años trabajando con el LaserDisc cuando acudí a una feria del sector en Las Vegas. Allí descubrí que otra compañía (American Laser Games) había hecho un juego como el que nosotros queríamos: *Mad Dog McCree*. ¡Me quedé de piedra! Nosotros estábamos trabajando en conseguir eso mismo", asegura. El cofundador de Picmatic sabía que, si querían entrar en ese negocio, había que dar un paso antes de que la competencia se lo llevara todo. Tenían que rodar su propia película y hacer un juego que fuera divertido.

A su regreso a la capital vizcaína, Gallardo se puso manos a la obra. Necesitaba rodearse de alguien creativo y con una vena artística ▶



» [Arcade] El ambiente de *Los Justicieros* toma prestada la estética de los spaghetti western de Sergio Leone.



» [Arcade] Perder una vida era doloroso. Pero los rapapolvos de Javier de Campos, el enterrador, escocían más que una herida cubierta de sal.



muy marcada, capaz de trasladar su idea de videojuego a un guión cinematográfico. Ese apoyo lo encontró en Mariano Vázquez, conocido por su alias 'Mariano 1,85', y actual miembro del conjunto cómico-musical Académica Palanca. La amistad entre Gallardo y Vázquez venía de lejos. Ambos se conocieron en la ilustre sala de fiestas bilbaína Tiffany's, comandada por Marimer Sanz. "Toni (Antonio Gallardo) venía cada noche que yo actuaba. Marimer nos presentó, y empezamos una gran amistad que hoy día perdura. Fue como un amor a primera vista", revela el humorista.

"Al este del río Pecos, las pequeñas poblaciones son azotadas por la barbarie y la violencia de una terrible banda de forajidos sin piedad, los hermanos Zorton". Así daba comienzo el guión de *Los Justicieros*. Vázquez recuerda que lo escribieron "mano a mano" durante "una lluviosa noche bilbaína en casa de Toni, mientras compartíamos unas botellas de vino". Asimismo, señala que el libreto "ocupaba las mismas páginas que un largometraje", y tenía una estructura de árbol muy similar a las clásicas novelas juveniles 'Elige tu propia aventura'. "Era muy visual, casi un desglose de planos, porque los diálogos de los actores era un aspecto secundario".

En *Los Justicieros*, el jugador se convierte en un valiente pistolero. El objetivo es aniquilar a todos los malhechores comandados por los Zorton. La recreativa disponía de dos revólveres para apuntar y disparar a la pantalla, segundos antes de que los enemigos desenfunden sus armas. En caso de fallar, el jugador pierde una de las tres vidas, y recibe un rapapolvo del desvergonzado enterrador.

En su momento surgieron voces críticas por las similitudes del producto de Picmatic con *Mad Dog McCree*. Gallardo se defiende. "Optar por hacer una película del Lejano Oeste fue una decisión lógica. En España eran todo facilidades. Teníamos a nuestra disposición los poblados del desierto de Tabernas (Almería) donde, durante los años sesenta y setenta, se habían rodado gran parte de las coproducciones italo-españolas".



» [Arcade] Los hermanos Zorton son más malos que la tiña, y no dudarán en pagar a mercenarios para que acaben con nosotros.

Con el guión bajo el brazo, Antonio Gallardo acudió a varias productoras para poner en marcha el rodaje. "Me pasaron unos precios que me parecieron desorbitados. Yo contaba con un presupuesto relativamente ajustado, cercano a los cinco millones de pesetas (unos 30.000 euros), que no me permitían ser demasiado espléndido, aunque luego se disparó y terminó siendo muchísimo más. Además, no estaba seguro de que la recreativa fuera a funcionar. Así que, al final, decidimos producirlo nosotros mismos".

El siguiente paso lógico era la búsqueda de un director que se encargase de rodar las secuencias de vídeo incluidas en el arcade. Uno de los primeros nombres que valoraron y

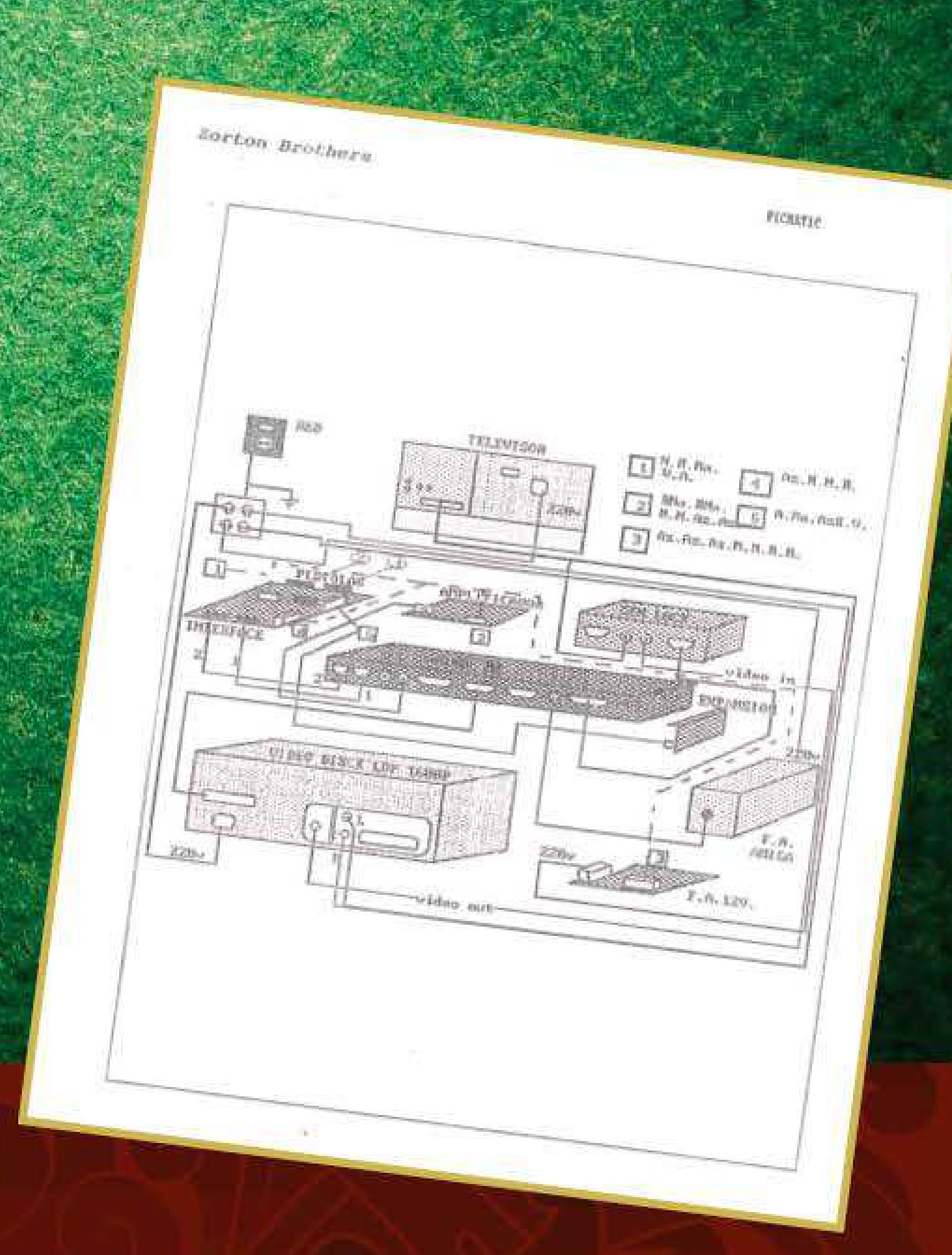
El máximo responsable del área técnica de *Los Justicieros*, Brian Meitiner, inició su andadura por el mundo de los videojuegos en 1979 como director técnico en Hifasonic Ltd., una empresa del Reino Unido dedicada al diseño de máquinas recreativas y hardware para microordenadores. El destino y una oferta laboral en Bilbao le hizo coger la maletas y terminar, años más tarde en Picmatic. "Me hicieron una oferta que no pude rechazar y que me permitía desarrollar algunos proyectos que me interesaban", comenta el británico.

Meitiner se rodeó de un pequeño equipo compuesto por jóvenes estudiantes de informática, además de programadores que se habían forjado en el ámbito de la demoscene y de las primeras ediciones de la Euskal Party, actualmente Euskal Encounter. Es el caso de Álvaro de la Fuente, y el veterano programador y actual jefe de programadores de Pyro Mobile, Ismael Raya. "Nos consideraron como soporte externo, por eso no aparecemos en los créditos del juego", se queja este último.

"Nos encargamos de las funcionalidades de bajo nivel, principalmente de la gestión general del sistema, de interrupciones hardware y el control de dispositivos; aunque Álvaro estuvo más involucrado que yo", reconoce Raya.

Cada mueble escondía en sus tripas un Commodore Amiga 500. Este era el cerebro donde iba enchufado un reproductor Sony de LaserDisc. La conexión entre estos dos hardware se hacía a través de un Genlock que mezclaba las fuentes de vídeo.

De manera adicional, en la ranura de expansión del Amiga, se insertaba una placa diseñada en Picmatic, que incluía un chip Motorola 68000 con un software desarrollado en lenguaje ensamblador, capaz de controlar la máquina. Esta placa incluía una memoria ROM donde se guardaba la base de datos de todas las secuencias del metraje de *Los Justicieros*. Meitiner explica que, de este modo, "cuando el jugador disparaba en los fotogramas que tenían diana, el programa le decía al LaserDisc a qué pista tenía que saltar".





ANÉCDOTAS Y SECRETOS DE UN RODAJE EN ALMERÍA

CALOR ABRASADOR: La mayoría de los implicados en el rodaje recuerdan la "locura" que supuso rodar las escenas del videojuego en agosto, con temperaturas de 43 grados. Cuenta Enrique Urbizu que hacía tanto calor que el primer día de rodaje se puso unas zapatillas de deporte, "y al final de la jornada, la suela estaba fundida".

A FALTA DE CABALLOS, BUENO ES UN TODOTERRENO: El rodaje tuvo algunas escenas complicadas como la persecución a la diligencia. "Teníamos una diligencia con dos caballos y, encima, iba el cámara. En la primera toma los caballos fueron muy bien, pese a que las ruedas se clavaban en la arena", señala Mariano Vázquez. "Para la tercera, los caballos estaban desfogados". La solución pasó por enganchar un Land Rover y grabar las siguientes tomas con la diligencia tirada por el todoterreno.

JUGANDO A SER VAQUEROS: Vázquez también sacó a relucir su faceta de actor. "Había que rodar una escena y ese día no se había convocado a los especialistas. Sólo teníamos figuración. Toni Gallardo me dijo que me vistiera de vaquero e interpretase a uno de los Zorton". El productor Antonio Gallardo también se animó. En la escena del saloon es el pianista, y en la secuencia del robo del banco es uno de los Zorton montado a caballo. Durante el rodaje llegó a romperse el brazo tras caerse del caballo

CON LA MÚSICA A OTRA PARTE: El miembro de Académica Palanca es el responsable de la banda sonora. "La compuse en un estudio de grabación de Madrid con un músico. Hicimos un poco de brainstorming, y surgió una melodía atípica, con un leve sonido a los spaghetti western de Sergio Leone".



» [Arcade] El premio al personaje más cobarde es para el sheriff interpretado por José Jaime Espinosa Contreras "Don Pepito".

que, finalmente, se unió a la producción de *Los Justicieros* fue Enrique Urbizu (Bilbao, 1962).

El realizador de *No habrá paz para los malvados* y *La Caja 507* formaba parte de la hornada de nuevos directores vascos –junto a Julio Medem, Juanma Bajo Ulloa y Alex de la Iglesia– que, con sus novedosos estilos visuales, rompían con los esquemas del cine que se estaba filmando en ese momento. Urbizu era un director en estado de gracia. Su ópera prima *Tu novia está loca* (1988) y la road movie *Todo por la pasta* (1991) habían sido todo un éxito en taquilla. "Era el director de moda en ese momento", reconoce Gallardo.

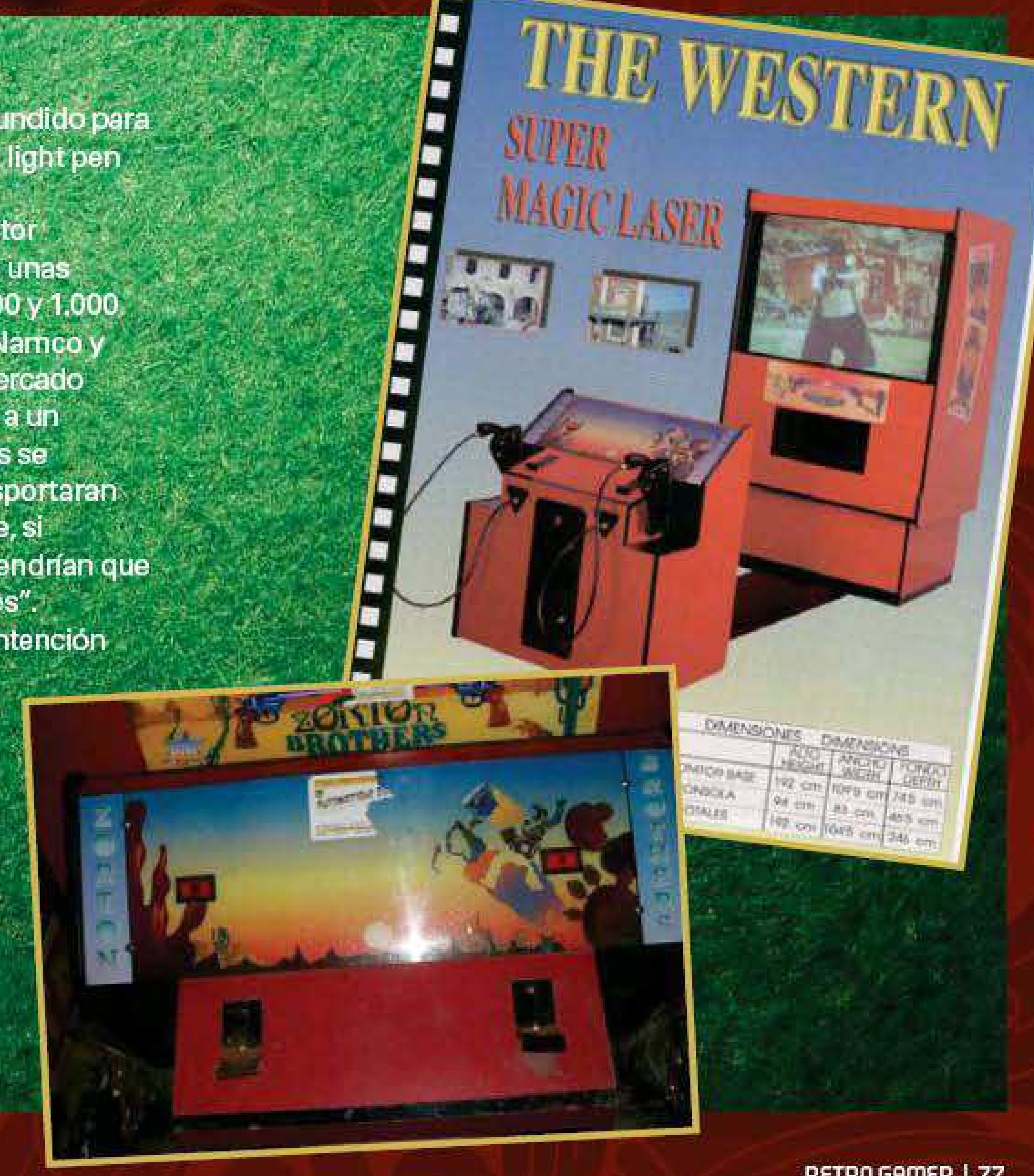
El propio realizador bilbaíno tiene "un buen recuerdo" de aquel proyecto. La primera reunión entre Gallardo y Urbizu se llevó a cabo en Barcelona, durante la primavera de 1992. "Recuerdo que hablamos sobre vaqueros, pistolas láser y esas cosas", rememora el ganador de tres Goyas. Sin embargo, tenía dudas sobre cuál iba

Durante la fabricación, uno de los problemas a los que se enfrentó el equipo de Brian Meltiner fue mejorar el tiempo de acceso del reproductor a las pistas del disco. Para ello, insertaron las secuencias del enterrador, interpretadas por Javier del Campo, en varios puntos distintos del LaserDisc para que el lector no trabajara de más. Otro de los retos fue entender el funcionamiento del sistema operativo del Amiga."En aquellos días no existía Internet, por lo que tuvimos que encontrar y comprar libros sobre el tema, y llamar a la casa para que nos dieran soporte".

En Picmatic hicieron dos versiones del mueble arcade de *Los Justicieros*. El más grande, denominado Super Magic Laser, tenía 193 cm de alto, 104,5 de ancho y 246 de fondo, y contaba con una televisión de 46 pulgadas. Su precio alcanzaba las 1,8 millones de pesetas, casi 11.000 euros. También había una versión más pequeña con el nombre Magic Laser "para los salones recreativos que no tuvieran tanto espacio. Tenía un precio más asequible, unas 950.000 pesetas (5.700 euros)", detalla Gallardo. Su tamaño era de 188 centímetros de alto, 67 de ancho y 84,5 de fondo, llevaba una pantalla de 24 pulgadas. Ambos modelos contaban con réplicas de dos revólveres en acero fundido para apuntar al monitor que escondían un light pen (lápiz óptico) en su interior.

Los datos aportados por el productor bilbaíno confirman que se fabricaron unas 2.000 máquinas y se crearon entre 800 y 1.000 kits arcade. "Cuando firmamos con Namco y Sega para llevar *Los Justicieros* al mercado norteamericano y japonés, llegamos a un acuerdo para que las primeras tiradas se fabricaran en Picmatic y que las transportaran ellos. Sin embargo, insistieron en que, si continuaban con nuestro producto, tendrían que fabricarlo en sus propias instalaciones".

Antonio Gallardo confiesa que la intención de la empresa bilbaína era no perder el control sobre su producto, "así que creamos y vendimos los kits arcade". Estos últimos, suponían una alternativa a la fabricación completa de la máquina. "Incluía el montaje del Amiga y el LaserDisc, las pistolas, las fundas, los vinilos... Prácticamente todo, a excepción de las pantallas y el mueble", detalla.



a ser su papel en este proyecto, "así que me fui a una sala de recreativos, que estaba en la Plaza Catalunya, para ver de qué me estaban hablando". Convencido, finalmente aceptó. "Me pareció un estupendo plan de fuga de Barcelona, en pleno verano de los Juegos Olímpicos", admite.

Con un director ya en cartera, Antonio Gallardo y Mariano Vázquez viajaron hasta Almería en busca de localizaciones, adquirir el utillaje necesario para los distintos sets de rodaje y cerrar los contratos con los especialistas de cine. Quince días más tarde, en pleno mes de agosto, comenzó la filmación de *Los Justicieros*. Duró tres semanas, y hubo jornadas de trabajo donde se alcanzaron los 43 grados a la sombra.

RODAJE EN ALMERÍA

El director Enrique Urbizu se rodeó de un equipo de confianza compuesto por quince personas, y con quienes ya había coincidido en *Todo por la pasta*. De ayudante tuvo a Iñaki Pangua, realizador vasco tristemente fallecido en 2001 en un accidente de helicóptero cuando rodaba la exitosa serie para la televisión pública vasca (EiTB) *Euskal Herria: La mirada mágica*. Adicionalmente, se sumaron al rodaje dos unidades de Betacam con las que grabaron la mayoría de las secuencias del videojuego.

En cuanto a los actores que aparecen en el título de Picmatic, la mayoría son los especialistas de cine que hacían los shows para los turistas en los diferentes poblados del desierto de Tabernas. Según cuenta Urbizu, "estos eran los que sabían manejar y caerse de los caballos, hacer acrobacias o tirarse de un tejado a un carro de heno". El resto eran figurantes que poblaban los decorados, llenaban el saloon y las calles de los distintos escenarios.

Sin embargo, dos de los personajes que más recuerdan aquellos que jugaron a *Los Justicieros* son el "impertinente" sheriff, interpretado por el actor José Jaime Espinosa Contreras *'Don Pepito'*; y el enterrador. Este último es Javier de Campos, íntimo amigo de Mariano Vázquez, y cuyas frases míticas han quedado en la memoria de los jugadores. Pocos saben que estas secuencias no fueron rodadas por el director de *La caja 507*. "Todas las escenas las hice yo", revela Vázquez a RetroGamer. "Buscábamos una localización, me cogía a un cámara y un ayudante, y vestíamos a Javier de enterrador. Todas esas frases divertidas que dice a cámara fueron surgiendo sobre la marcha".

Expresiones como "¡Vaya puntería! No cambies. No cambies... que ya tengo suelto"; "Gracias por no disparar a quienes tienen la peste equina. Tienes una puntería de caballo. ¿Verdad usted?" o "No es oro todo lo que reluce, y la puntería no tiene precio. Tú estás en oferta", han quedado grabadas a fuego en la memoria de multitud de jugadores.

Además de rodar estas escenas, el guionista de *Los Justicieros* también hizo de chico de los recados. "Solía levantarme pronto por la mañana y me iba con dos ayudantes, una grapadora, un martillo y unas puntas a montar el rincón donde íbamos a rodar a las doce de la mañana. ¡Cambiaba hasta el agua de la máquina del aire acondicionado!". En medio de toda esa vorágine de trabajo, incluso tuvo que interpretar a uno de los hermanos Zorton.



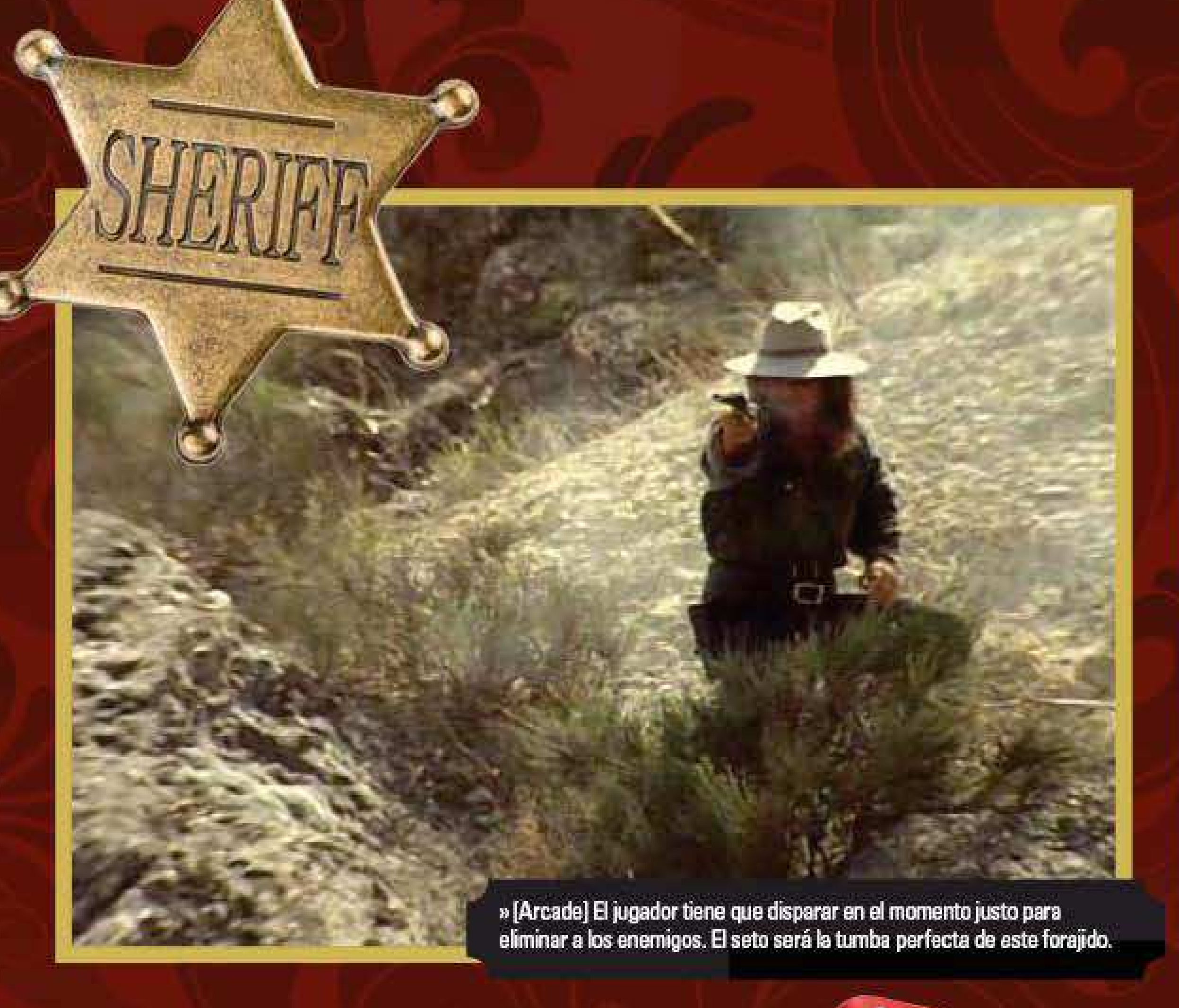
» [Arcade] Los bandoleros no dudarán utilizar todas sus artimañas para intentar sobrevivir al plomo de nuestros revólveres.



» [Arcade] Cada secuencia de disparos tenía que repetirse varias veces. Urbizu se lo pasó en grande rodando esas "pequeñas matanzas".

Volviendo al rodaje, Enrique Urbizu utilizó todos los escenarios típicos del Oeste que se encontraban en los poblados y en el almeriense desierto de Tabernas, como son el saloon, un banco, la barbería, la horca, las quebradas arenosas y diversas fortificaciones construidas para los spaghetti western de los sesenta y los setenta. "Rodamos en el decorado de la Fortaleza Cóndor para las últimas pantallas, utilizamos una diligencia e, incluso, volamos un puente", recuerda el vasco.

Para las escenas que finalmente se incluyeron en el arcade, Urbizu realizó "grandes planos secuencia", y añade que hacía varias tomas "dependiendo de si el jugador de la máquina iba a acertar o no". El que fuera director de desarrollo en Picmatic, el británico Brian Meitiner, aporta luz



» [Arcade] El jugador tiene que disparar en el momento justo para eliminar a los enemigos. El seto será la tumba perfecta de este forajido.



» [Arcade] El guionista Mariano Vázquez también sacó a relucir su faceta de actor interpretando a uno de los hermanos Zorton (izquierda).



» [Arcade] Los escenarios de *Los Justicieros* todavía pueden visitarse a pocos kilómetros del Parque Natural Cabo de Gata-Níjar.



» [Arcade] Los Zorton tenían un pequeño ejercito de rufianes que atemorizaban a las poblaciones situadas al este del río Pecos.

a este procedimiento. "Le expliqué que tenía que grabar al malo sacando la pistola, que disparase y, luego, comenzara a reírse. Después, tenía que repetir la toma pero, esta vez, sacando el arma y recibiendo un disparo. De esa manera, nos facilitaba el montaje de las secuencias de video, que, más tarde, iban a ir insertadas en el LaserDisc", argumenta.

Este sistema de rodaje divertía enormemente al director "porque teníamos que rodar matanzas de manera continuada". "Todo el rato estaba cayendo gente muerta", reconoce. No obstante, eso suponía más de un problema a tener en cuenta. Urbizu explica que en algunas pantallas "los cadáveres de los enemigos no se podían quedar en el suelo, y desaparecían siempre de la pantalla". Para conseguir esa coherencia visual, el realizador bilbaíno buscó una solución creativa. "Cuando morían, hacíamos que los cuerpos de los bandidos se quedarán detrás de un seto o una ventana". Además, jugaban con las distancias e "íbamos cambiando de ropa a los especialistas para que no pareciese que matábamos al mismo pistolero".

Quien más sufría con todas estos inconvenientes era Antonio Gallardo. "Las secuencias tenían que hacerse bien, porque si un especialista caía mal, a destiempo, y la toma no valía, había que repetirla; y los especialistas de cine cobraban unas 50.000 pesetas cada uno por caída", detalla. Todo un reto para un productor que disponía de un presupuesto "muy ajustado", según sus palabras.

UNA POSTPRODUCCIÓN A LA BILBAÍNA

Después de tres semanas de trabajo y con 35 horas de grabación, el siguiente paso consistía en preparar todo el metraje para el formato LaserDisc. Una labor que se llevó a cabo en los estudios de la productora Canal 6, que se situaban en la avenida Sabino Arana de la capital vizcaína. Allí se cortaron las escenas, se hizo el etalonaje y se igualó el color.

El director Enrique Urbizu no participó en el montaje. "Mi labor consistió en proporcionar todo el material original", puntualiza. Aún así, la "aventura" y el "buen sabor de boca" que supuso para el realizador de *No habrá paz para los malvados* la experiencia de *Los Justicieros*, le hizo volver varios meses después a Almería para grabar *Show in the saloon*, un mini documental para Canal Plus.

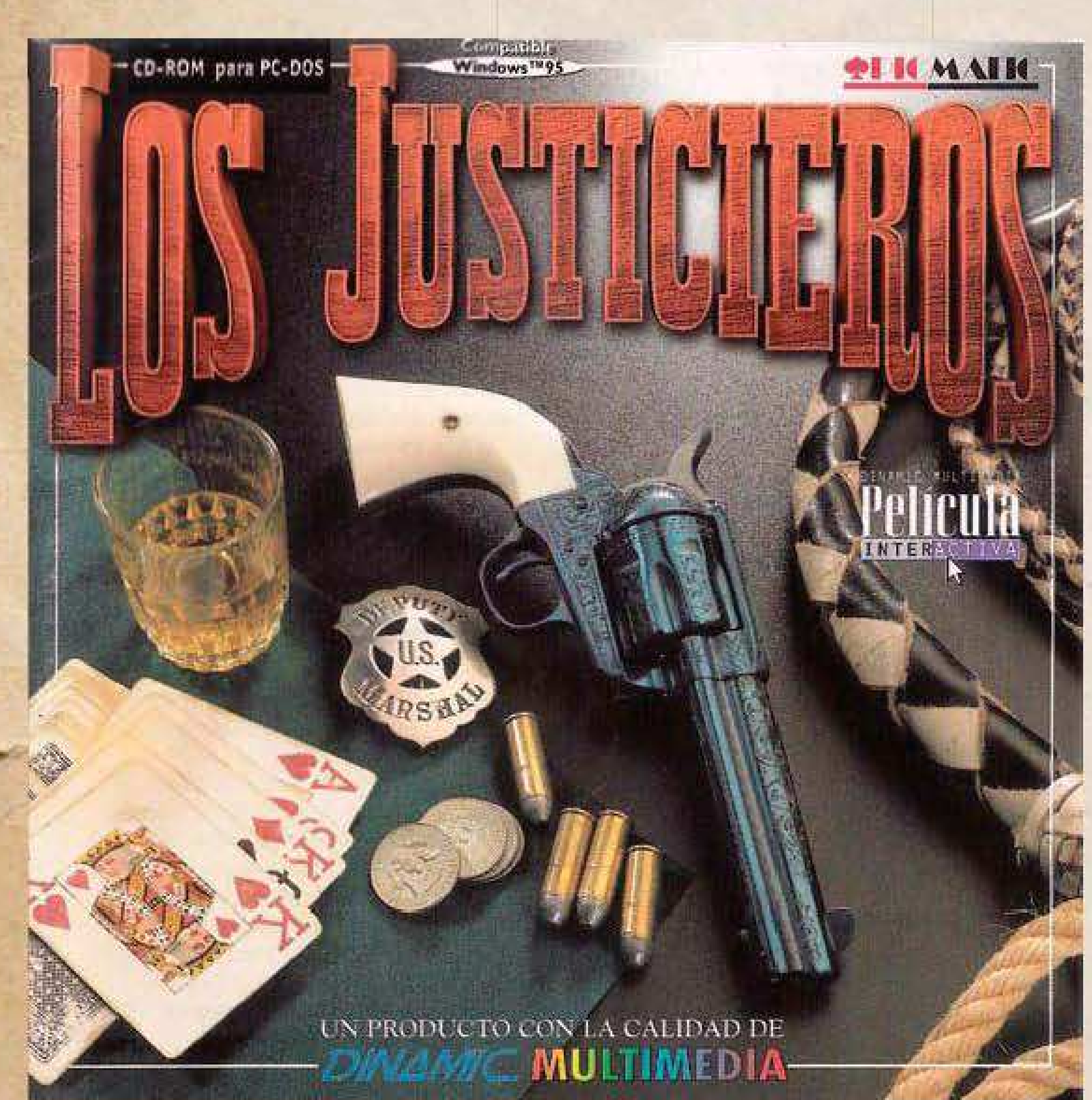
El siguiente punto fue la edición de sonido y el doblaje, trabajo que recayó en la también empresa bilbaína Edertrack. Su director de sonido fue el ayudante de dirección de Enrique Urbizu en Almería, Iñaki Pangua, y las labores técnicas correspondieron a Iker Serna y Eva Martínez. Según recoge la web Doblaje Histórico Vasco , se utilizó la sala 4 de Edertrack y la mayoría de los actores de doblaje son viejos conocidos en el sector audiovisual vasco. Xeberri Castillo puso voz al pequeño sheriff miedoso y el jefe indio, y Juan Ramón Fernández de Castro era la voz que suena en la introducción al videojuego. Curiosamente, el único personaje que no fue doblado fue el enterrador, interpretado por Javier de Campos.

Paralelamente, en los bajos situados entre los números 17 y 21 de la calle Luis Briñas, frente al estadio de fútbol de San Mamés, se estaba diseñando y construyendo el arcade que pondría ▶



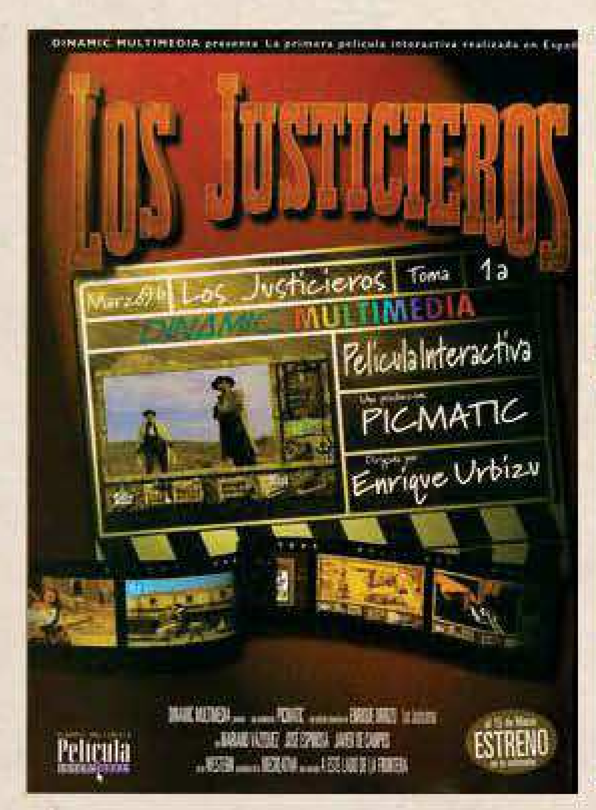


UNA EDICIÓN MEJORADA PARA ORDENADORES





» Alberto Moreno, Emilio Serrano y Sergio García, dirigidos por Nacho Ruiz, se encargaron de darle un lavado de cara a la versión de PC.





» Dinamic Multimedia promocionó la versión doméstica de *Los Justicieros* a bombo y platillo en casi todas las revistas de la época.

A mediados de los años noventa, con el inicio de la popularidad de los videojuegos con gráficos 3D que ya soportaban las consolas y tarjetas gráficas de los PC, los salones recreativos comenzaron a perder fuerza. En este contexto, la compañía Picmatic vio la posibilidad de darle una segunda vida a *Los Justicieros*. Antonio Gallardo afirma que tuvieron que pensar cómo llevar este producto al mercado doméstico, "porque los juegos FMV en el sector profesional se habían acabado".

Esta conversión se hizo internamente en la empresa de Bilbao. El director de desarrollo Brian Meitiner se rodeó de los programadores Jesús María Gómez, Jesús Arroyo y Carlos Fierro; de un "hacker" que se hacía llamar Mr. Kai, y del grafista Oscar Arteta. El primer paso fue trasladar el metraje del LaserDisc a un formato que pudiera leer el PC. Fierro y Arroyo fueron los encargados de desarrollar este trabajo. "Lo más duro de todo fue crear un sistema de compresión de vídeo (códec) desde cero, en una época en la que no existía el DivX. El MPEG no había llegado al PC, y acababan de salir los lectores de CD a doble velocidad", afirma Fierro en un comentario publicado en la web Pixfans.com.

"Al final -continúa- decidí inventarme los algoritmos de compresión que, básicamente, se basaron en codificar y guardar las diferencias entre un frame y el anterior. Para mejorar el resultado, previamente se trataba el vídeo con unos programas de filtrado que también desarrollamos en Picmatic".

Más allá de los retos técnicos, la adaptación a ordenadores de *Los Justicieros* trajo consigo un replanteamiento. "Originariamente hicimos *Los Justicieros* para que el cliente metiera una moneda, y después otra y otra". Esa idea no tiene nada que ver con la experiencia de jugarlo en casa, donde no cuesta nada echar una nueva partida. Hubo que repensar el juego entero", defiende su productor.
La aventura en PC abandonó la linealidad argumental de la recreativa y las balas dejaron de ser infinitas. Este cambio obligaba al jugador a obtener dinero y munición adicional registrando a los enemigos o superando los ocho minijuegos, en formato puzle, creados para la ocasión. Gallardo comenta que "eran necesarios para que tuviera una historia doméstica, porque si no los incluíamos el jugador hubiera llegado al final en seguida, y *Los Justicieros* hubiera perdido toda la gracia".

Brian Meitiner y el propio Gallardo son las mentes creativas de estos minijuegos, aunque la programación la llevó a cabo el ya fallecido game designer londinense Albie Fiore, tal y como recogen los créditos finales del videojuego.

Por último, en Picmatic decidieron añadir a la versión de PC algunas secuencias de vídeo sacadas directamente de la recreativa *Tierras Salvajes*. En concreto, todas aquellas en las que aparecía el cómico Paco Calatrava disfrazado de jefe indio, y que tomaba el pelo al jugador por haber fallecido a manos de los forajidos.

Con la adaptación casi finalizada, tocaba comenzar las gestiones para la distribución y venta del producto. Si una cosa tenían clara los bilbaínos de Picmatic era que no debían desviarse de sus líneas de negocio principales, las máquinas recreativas con premio. Antonio Gallardo apunta que "lo más









» [PC] Los minijuegos incluidos en la versión para ordenadores tienen mucha chapa y pintura. A la izquierda se muestran los originales y a la derecha su versión final.



Pablo Ruiz Tejedor, director general de Dinamic Multimedia, recoge de manos de Francisco Zabala el premio concedido a Los Justicieros.

sensato, era buscar un compañero de aventuras que se encargase de la distribución del producto en PC".

En un primer momento, reconocidas empresas como Electronic Arts y ERBE se acercaron a la capital vizcaína para mostrar su interés por la aventura interactiva dirigida por Enrique Urbizu. Sus ofertas no convencieron. Quien finalmente se llevó el gato al agua fue Dinamic Multimedia. El acuerdo con la empresa que dirigía José Ignacio Gómez-Centurión no sólo era para la distribución de *Los Justicieros* en tiendas y quioscos, sino que, además, se incluía la adaptación y venta a PC de *Marbella Vice*.

GRÁFICOS MÁS VISTOSOS

Ya en las oficinas de Madrid, un pequeño equipo dirigido por Nacho Ruiz, y formado por los grafistas Emilio Serrano, Sergio García y Alberto Moreno, se encargó de darle a *Los Justicieros* "un lavado de cara", debido a que el juego tenía un aspecto "muy pobre", tal y como opina este último. "Cuando tenía mucha carga de trabajo nos decía que le ayudáramos", recuerda.

Serrano ofrece más detalles sobre la llegada de este encargo a Dinamic. "Fue entre finales de 1995 y principios de 1996, recién terminado el *PC Fútbol 4.0*. La verdad es que nos sorprendió que pudiéramos hacer algo distinto al *PC Fútbol* y *PC Basket*", franquicias deportivas que absorbían completamente a los equipos.

De aquel joven equipo de grafistas, Serrano era el experto en pixel-art. "Básicamente tuve que rehacer los gráficos, mejorarlos y unificarlos. Nos tuvimos que ceñir a lo que ya estaba hecho, la resolución de sprites y la proporción. El número de frames ya estaba prefijado, y se tenían que mantener", explica. Emilio no pudo cambiar ni una posición de los gráficos, "sólo podía pintar por encima", añade Moreno. Esto se debe a que en Dinamic Multimedia no se programó nada de la versión de PC de *Los Justicieros*. Los nuevos gráficos se enviaban a Bilbao, y el equipo de Picmatic los sustituían directamente por los viejos, y el juego funcionaba sin tocar una sola línea de código.

Sergio García y Alberto Moreno se encargaron de algunos gráficos 3D. "Sergio modeló y animó el logotipo de *Los Justicieros* que recibe tres disparos al comenzar el juego. En mi caso, hice el cráneo de vaca que aparece en el vídeo donde sale el mapa de Sonora, así como algunos de los elementos de los marcadores del juego", detalla Moreno.

Por último, otro equipo de Dinamic Multimedia se encargó del montaje de vídeo y la edición del juego. "Era la gente que hacía los vídeos de las aplicaciones de la revista PC Manía. Utilizaban el Adobe Premiere 1.0, y recodificaron los vídeos que nos mandaron al formato de Dinamic". Una labor que realizó Antonio Lucena.

La conversión a PC de *Los Justicieros* les llevó unos tres meses de trabajo, "en el poco tiempo que nos quedó antes de empezar con *PC Basket 4.0* y, posteriormente, *PC Fútbol 5.0*", rememoran los grafistas.

Serrano, que años más tarde trabajaría en el estudio británico Lionhead en títulos como *Black and White 2* y la serie *Fable*, recuerda que "el juego era tremendo". "Nos lo pasábamos muy bien probándolo y viendo todo lo que íbamos cambiando. Nos partíamos de risa con las muertes, el enterrador y los actores. Aún hoy día, tengo grabadas en la memoria algunas de las frases que oíamos como mil veces al día! ¡Baaaaalaaaaas!".

La versión de *Los Justicieros* para ordenadores llegó a los quioscos y revisteros españoles en el año 1996, a un precio de 2.995 pesetas, unos 18 euros al cambio. Ese mismo año la revista especializada PC World otorgó a este western interactivo el premio al mejor programa realizado en nuestro país . "Que la revista más prestigiosa del sector nos eligiese hizo que me sintiera muy orgulloso de mi equipo", presume el productor, Antonio Gallardo. Un galardón que recogió el que fuera director general de Dinamic Multimedia, Pablo Ruiz Tejedor, en una velada celebrada en el Hotel Villa Magna de Madrid y organizada por la editorial IDG Communications.

No obstante, el éxito en ventas llegó un poco más tarde. Dinamic Multimedia, que conocía a la perfección cómo alargar la vida comercial de sus productos, llegó a un acuerdo con el periódico El Mundo para incluir el videojuego de Picmatic dentro de la promoción 'La colección de Videojuegos para PC'. *Los Justicieros* fue el segundo de una serie de diez títulos. Se distribuyó el domingo 16 de mayo de 1998, conjuntamente al periódico y el suplemento La Revista, por 995 pesetas (5,98 euros). Fuentes consultadas aseguran que esta versión para ordenadores vendió más de 100.000 unidades.





» [PC] El tremendamente pixelado FMV de la versión doméstica de *Los Justicieros* no ha soportado bien el paso del tiempo.



» [Arcade] Aunque nos pide ayuda, durante el juego esta damisela demuestra más arrojo que el sheriff del poblado.

a Picmatic en el mapa del ocio interactivo. El británico Brian Meitiner, aliado electrónico y mano derecha de Antonio Gallardo, fue responsable de todo el proceso técnico y de ingeniería, y se encargó de seleccionar y adquirir todo el equipo y la electrónica necesaria para la fabricación de las máquinas. Varios meses más tarde, en el año 1993, el prototipo de la primera película interactiva hecha en España estaba preparado.

Según los datos que maneja Antonio Gallardo, "se vendieron y fabricaron alrededor de 2.000 máquinas", y se crearon "entre 800 y 1.000 kits arcade". El videojuego llegó a multitud de salones del país. También se distribuyó fuera de España. En Francia, Inglaterra, Alemania, Estados Unidos, Corea del Sur, Japón y Australia, entre otros, la máquina de Picmatic se conoció como *Zorton Brothers* (Los hermanos Zorton).

La incertidumbre inicial se disipó en cuanto llegó a los salones recreativos, y se convirtió "en un juego social al que jugaban padres e hijos", asegura. "Creo que gustó por la novedad tecnológica y la dosis de humor que añadimos. Eso hizo que quedara como un producto divertido y, sobre todo, recaudador".

La gran aceptación de *Los Justicieros* animó a los responsables a continuar con esta nueva línea de negocio. En los sucesivos años diseñaron y construyeron dos nuevas máquinas recreativas continuando el mismo esquema. Sin embargo, *Marbella Vice* (1994) y *Tierras Salvajes* (1995) jamás consiguieron el éxito de su hermana mayor.

La historia de Picmatic es un ejemplo más del buen hacer de un empresa española en el campo de los videojuegos para recreativas. "Desgraciadamente, y aunque resulte paradójico, su éxito fue tan grande como la falta de reconocimiento popular para sus creadores", opina el profesor de Informática e Ingeniería de Sistemas de la Universidad de Zaragoza, Eduardo Mena.

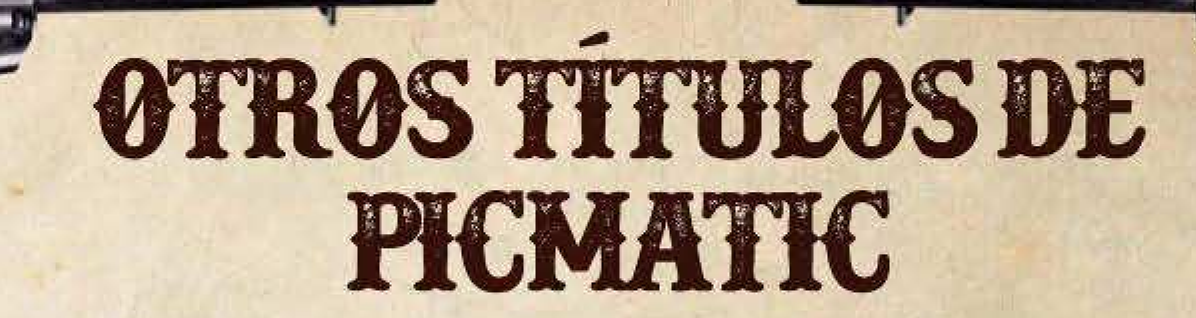
Los Justicieros obtuvo el premio PC World a la mejor producción española para su versión para ordenadores. "Desgraciadamente no podemos decir lo mismo de la versión original", critica Mena. "Los fabricantes españoles de videojuegos para recreativas, aunque poblaron las abarrotadas salas de juego durante muchísimos años, nunca han recibido el reconocimiento que merecen; no sólo como pioneros, sino por el éxito comercial de sus creaciones".



» [Arcade] La mayoría de los actores que aparecen en el juego son figurantes y especialistas de los poblados del desierto de Tabernas.

En este sentido, el profesor denuncia que en aquel momento "nadie se preocupó de destacar a esos jabatos que, con gran escasez de medios pero mucho saber hacer, firmaron algunos de los videojuegos que tanto a nivel creativo como comercial, se reconocen como auténticos hitos en la historia del videojuego español". ★

IMÁGENES CEDIDAS POR:
Antonio Gallardo, Mariano Vázquez, Ricoberto Dones (Youtube: FMV Homebrews), Asociación A.R.C.A.D.E, Emilio Serrano, Arcade-museum.com y Sergio Presa.



OTROS TÍTULOS DE PICMATIC





» [Arcade] Tras el éxito de 'Acción Mutante', el director Alex de la Iglesia dirigió todas las escenas de 'Marbella Vice'. Alex Angulo, Catherine Fulop y Santiago Segura forman parte del elenco principal de actores.



» 'Tierras Salvajes' es la tercera y casi desconocida película interactiva de Picmatic, con la que se buscó repetir el éxito de 'Los Justicieros'.

Entre los años 1993 y 1995 la compañía Picmatic desarrolló tres máquinas recreativas. La primera fue *Los Justicieros*, un western interactivo dirigido por el director Enrique Urbizu, que consiguió llenar las arcas y posicionar la compañía dentro del sector profesional del ocio digital. Los de Bilbao vieron una gran oportunidad de negocio y se pusieron manos a la obra con el objeto de crear nuevas aventuras para las salas de juegos.

MARBELLA VICE:

Segunda película interactiva de la compañía bilbaína a la que los jugadores pudieron dar caña en 1994. Tal y como relata el productor Antonio Gallardo, *Los Justicieros* "estaba funcionando muy bien" cuando surgió la idea de crear una aventura de disparos en primera persona "que superase a su antecesor". Así nace *Marbella Vice*, un proyecto atractivo que fue capaz de seducir al realizador vasco Alex de la Iglesia, tras su éxito en los cines con el largometraje *Acción Mutante*.

Con un sistema de juego calcado a su antecesor, *Marbella Vice* abandona el polvo del Lejano Oeste para dejarse influenciar por las aventuras y desventuras de Sonny Crockett y Rico Tubbs en *Miami Vice* (*Corrupción en Miami* en España). No faltan los personajes duros, la chica guapa, acción a raudales y un intenso ritmo visual que tiende al exceso, marca de la casa del director de *El día de la Bestia*.

Las secuencias de *Marbella Vice* se rodaron en diferentes puntos de la Costa del Sol, la Comunidad de Madrid y la provincia de Bizkaia, en una superproducción del videojuego que contó con caras conocidas por el gran público: el actor vasco Álex Angulo, popular por su papel en *El Día de la Bestia* y la serie de televisión *Periodistas*; la estrella venezolana Catherine Fulop que, en aquel momento, triunfaba en España con la telenovela *Abigail*; y un joven Santiago Segura, amigo y actor fetiche de Alex de la Iglesia.

Esta segunda película interactiva de Picmatic contaba con todos ingredientes necesarios para triunfar. Superior en todos los aspectos técnicos y audiovisuales, la recreativa no llegó a las expectativas de los jugadores debido a la pérdida de interés de la tecnología LaserDisc, y la aparición de opciones mucho más atractivas. El fabricante bilbaíno fue testigo de ese cambio de tendencia, que se vio claramente reflejado en una menor demanda de pedidos de máquinas recreativas.

TIERRAS SALVAJES:

Tercer y prácticamente desconocido título de Picmatic con el que la empresa de Antonio Gallardo decidió cerrar su línea de negocio de videojuegos para los salones arcade. Desde un primer momento, *Tierras Salvajes* se creó con el objetivo de ofrecer a los clientes un nuevo LaserDisc y ampliar la vida útil de las máquinas recreativas que habían adquirido.

Esta última película interactiva contó con la dirección y la guionización del artista multidisciplinar Mariano Vázquez, amigo de Antonio Gallardo, con quien ya había trabajado en *Los Justicieros*. La trama de *Tierras Salvajes* vuelve a trasladarse al Viejo Oeste pero, esta vez, el jugador se convierte en un teniente del Séptimo de Caballería que tiene que defender a los lugareños de los asaltos de una supuesta tribu de indios.

De nuevo, los poblados de Almería y el desierto de Tabernas volvieron a ser los escenarios elegidos y, entre sus intérpretes estuvo el humorista Paco Calatrava haciendo de jefe indio. Como particularidad, sus tomas fueron reutilizadas y añadidas posteriormente en la versión de *Los Justicieros* que distribuyó Dinamic Multimedia para ordenadores.

El paso del tiempo y la dificultad de localizar estos títulos de Picmatic han convertido a *Marbella Vice* y *Tierras Salvajes* en videojuegos de culto. Es por ello que asociaciones y grupos de conservación del software luchan por recuperarlos del olvido, y que puedan ser disfrutados por los nuevos y viejos jugadores.

DARIUS

WARNING! A HUGE BATTLESHIP IS APPROACHING FAST. Con este inquietante mensaje de alerta las bestias de las profundidades de Darius emergen del fondo oceánico. Retro Gamer profundiza en el mítico shoot'em-up de Taito.

La saga *Darius* no siempre ha recibido la atención que merece. Esto es especialmente cierto fuera de Japón, donde *Gradius* de Konami y *R-Type* de Irem son los principales representantes de los shoot'em-ups horizontales. Podrán ser más populares e incluso para muchos más importantes, pero ambos palidecen a la hora de perdurar en el tiempo como lo ha hecho *Darius*. Desde que la recreativa original debutara en 1986, ha habido seis secuelas importantes, la mayoría con revisiones, numerosas versiones domésticas, algunas de ellas con características únicas, y varios spin-offs. Si sumamos todo serían más de 30 lanzamientos en un período de 30 años, culminando recientemente con *Dariusburst: Chronicle Saviours* para PS4, Vita y PC. Todo un logro.

» [Arcade] Utiliza tus bombas aire-tierra para aniquilar a las molestas torretas terrestes, de lo contrario no llegarás lejos.

Jugador 1

Power-up azul

La saga ha evolucionado con el tiempo, pero sus líneas maestras se establecieron con firmeza en la coin-op original. Primero fue el debut de Silver Hawk, una pequeña, pero poderosa nave al estilo Vic Viper de *Gradius*. De hecho había dos Silver Hawk, una para el piloto Proco y la otra para su compañera Tiat, que entraba en acción con el segundo jugador. La trama era la de la típica invasión alienígena, pero los enemigos de *Darius* componían un extraño elenco de fauna marina mecanizada. Esto era especialmente notable en los jefes de final de fase -o mejor 'battleships'- que parecían el fruto de la fusión entre un tanque de pescado y un cajón de cubiertos. *Darius* fue casi con total seguridad el primer juego en el que te enfrentaste a un pez gigante con un colador en la cabeza.

El juego primigenio también introdujo los escenarios ramificados. Una vez derrotado el final boss se podía elegir entre dos rutas, y cada una de ellas te llevaba a una zona diferente. Había un total de 28 zonas pero podías alcanzar el final del juego completando tan solo siete de ellas. Esa era su ineludible invitación para completar *Darius* varias veces, explorando rutas diferentes. La estructura del juego era similar a las ramificaciones de *Out Run*, aunque sin rutas fáciles, ¡todas suponen un auténtico tormento! Algunas fases eran menos exigentes que otras, pero aun así *Darius* era y es un juego difícil, sobre todo si jugabas solo. ▶

Jugador 2






PIXEL PERFECT
Una pequeña selección de criaturas metálicas que podrás destruir...
Looper
Power-up plateado
Dropper
Power-up dorado
Blob
Glider
Anemone
Orb
Tank
Spiker
Skimmer
Power-up rojo
Cannon
Launcher
Leaper

ENTREVISTAMOS A...

Christian Pennycate recuerda cómo adaptó Darius a los circuitos del ZX Spectrum

¿Cómo conseguiste el trabajo de convertir *Darius* para Spectrum?
Yo era uno de esos chicos tecnológicos que programaba juegos para ordenador. Antes de *Darius* había programado algunos, así que fue el típico caso de estar en el lugar correcto en el momento adecuado. Como con la mayoría de editores envié una demo e hice algunas llamadas. Me invitaron para una charla y acabé en el proyecto *Darius*.

¿Te sentiste intimidado por la tarea de convertir una coin-op tan impresionante?
Realmente este fue uno de mis juegos favoritos para desarrollar. Donde normalmente habría impuesto limitaciones al grafista, en esta ocasión decidí darle vía libre y dejar que el artista decidiera, o al menos tomara decisiones importantes en el diseño. Esto resultó ser una fórmula ganadora. El artista era realmente bueno, se trataba de, ni más ni menos, Mark Healey (futuro cofundador de Media Molecule). Mark era mi colega y trabajamos juntos en muchos juegos durante años.

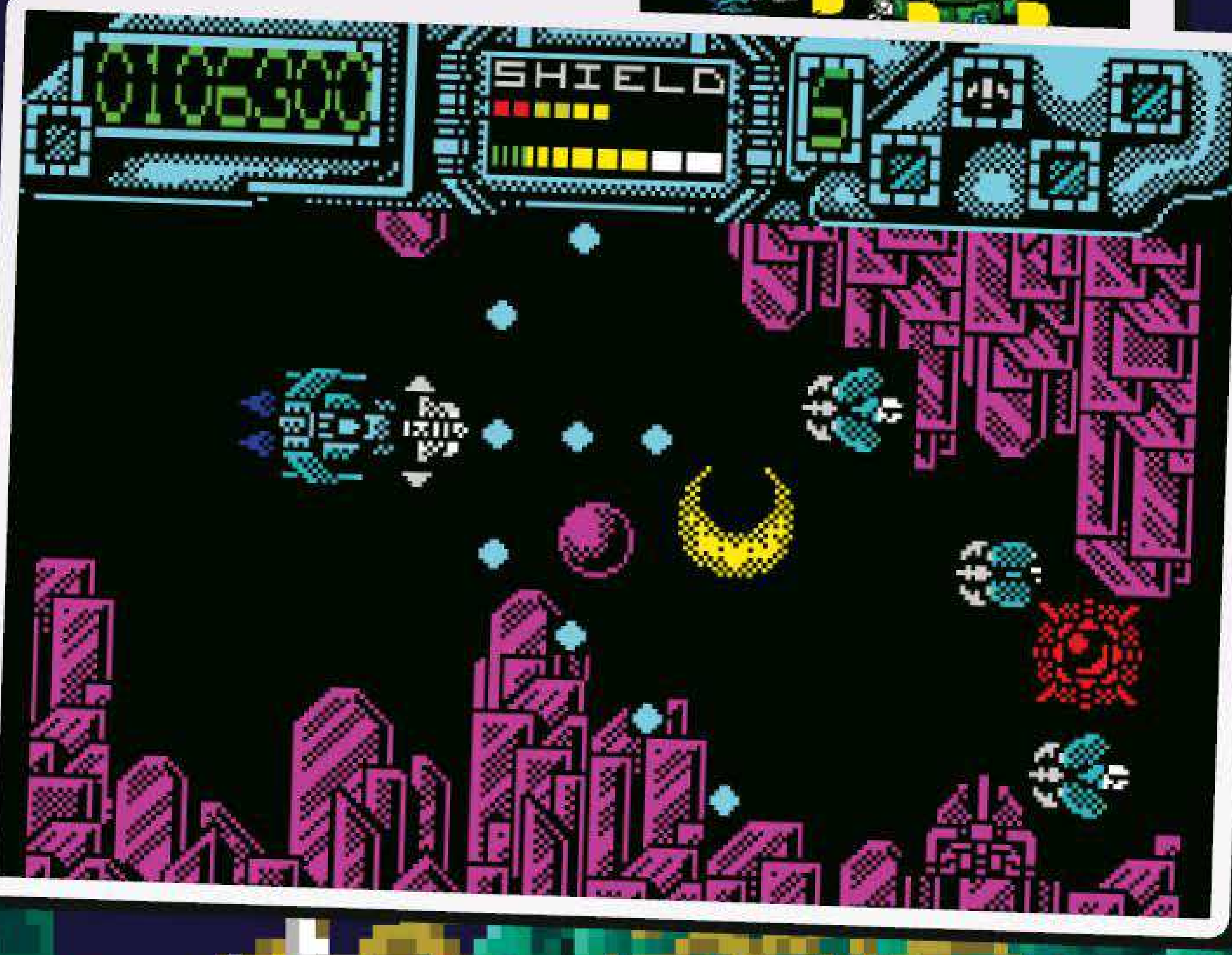
¿Tuviste acceso a la recreativa del juego durante el desarrollo?
No lo hicimos, pero sí tuvimos acceso a las versiones Amiga y Atari ST.

¿Cuánto duró el desarrollo y cuál fue el aspecto más desafiante?
No recuerdo la duración del proceso pero no me extrañaría que llegara a los cuatro meses. Lo más difícil fue conseguir un rendimiento óptimo de velocidad para los final bosses ya que ocupaban gran parte de la pantalla. Creo que nuestro *Darius* quedó bastante bien.

¿Quedaste satisfecho con el producto? ¿Cómo fue el proceso?
Era un juego de Speccy muy divertido para crear, sobre todo por conseguir el equilibrio perfecto entre creatividad/gráficos y desarrollo del código. Con Mark tuve a mi lado a un gran artista creativo, así que fue un proyecto divertido.

Por último, ¿cómo fue tu relación de trabajo con Edge Software?
Edge era un equipo de marido y mujer. En aquel momento consideré a *Darius* como una conversión difícil, así que me sentí agradecido por tal oportunidad. Se trató de un buen momento en mi vida como desarrollador y fue bonito mientras duró. Ya no desarrollo juegos pero sigo en el negocio de los ordenadores.





Podías mejorar tu Silver Hawk, por supuesto, recogiendo unas esferas de colores que soltaba el enemigo. Tus misiles y bombas podían ser potenciados y también podías activar un valioso escudo que resistía cierta cantidad de impactos enemigos. Este tipo de mejoras era absolutamente esencial a la hora de enfrentarte a los final bosses. Quizá la omisión que más se echa en falta en *Darius* es la mejora de velocidad. La Silver Hawk no es nada lenta, pero no poder aumentar la velocidad se hace extraño, sobre todo después de jugar a *Gradius*, *Salamander* o el mismísimo *R-Type*.

Pero *Darius* siempre tuvo un punto a su favor respecto a los otros shooters: su increíble escenario de juego panorámico. En vez de plasmar la acción en el típico monitor 4:3, el juego utilizaba tres monitores unidos de 13 pulgadas que daban como resultado una pantalla súper panorámica que mostraba una superficie de juego equivalente a 864x224 píxeles. *Darius* no fue la primera coin-op que utilizó este montaje de tres pantallas, los juegos de coches de Tatsumi, *TX-1* y *Buggy Boy*, lo hicieron anteriormente, pero en estos casos las pantallas estaban claramente separadas y las pantallas izquierda y derecha estaban ligeramente anguladas hacia el jugador. Lo que Taito hizo fue alinear los monitores de una manera específica: el monitor central estaba enfrente del jugador mientras que el izquierdo y el derecho estaban tumbados mirando hacia arriba, entonces se utilizaba un espejo para proyectar una imagen continua. La puesta en escena era brillante. El mueble era grande e impresionaba,



> **"Lo más difícil fue conseguir un rendimiento óptimo de velocidad para los final bosses"**
> Christian Pennycate

como cabría esperar de un montaje de tres monitores. También contaba con altavoces estéreo para sacarle jugo a la salvaje banda sonora de Hisayoshi Ogura y así complementar la sensación cinemáica del juego.

El arcade estaba disponible principalmente como cabina amplia para jugar de pie, pero existía una versión deluxe que contaba con asiento vibrante. Esta es la versión que se encontró la prensa inglesa en la feria ATEI en enero de 1987. Clare Edgeley de *C&VG* estaba impresionado: "La belleza del juego (¡además del asiento vibrante!) radica en la vista panorámica mientras la acción se despliega ante ti. Es muy divertido y merece la pena probarlo". Teresa Maughan de *Your Sinclair* quedó prendada: "No había visto ni jugado a nada como esto antes. *Darius* me dejó zumbando de la emoción."

A pesar de la pantalla única era evidente que el juego sería convertido al mercado doméstico. Esto sucedió, pero no de la forma que muchos imaginaron. Edge Software se hizo con los derechos y lanzó versiones de Atari ST, Amiga y Spectrum que se parecían más ▶



» [Arcade] La mayoría de los jefes tienen un punto débil: sus bocas. ¡Concentra en ellas todo tu poder ofensivo cuando las abran de par en par!

» [Arcade] Aunque parezca relativamente sencilla, esta sección es increíblemente difícil de superar. Muévete con precisión extrema.

» [Arcade] En algunas zonas, el terreno será tu mayor enemigo. Avanzar a través de este complejo cavernario no resulta nada fácil...

EL LEGADO DARIUS

Hay muchos juegos en la serie Darius, pero estos seis son considerados básicos y esenciales...



DARIUS II

ARCADE, 1989

■ Una excelente secuela que supera al original, con nuevos power-ups, un diseño de niveles imaginativo y gráficos mejorados (el efecto parallax es impresionante). Como declaración de intenciones... ¡los jefes originales vuelven como mid-bosses! Hubo versiones para PC Engine, Mega Drive, Saturn y PS2.



DARIUS TWIN

SNES, 1991

■ El tercer juego de la saga fue lanzado en exclusiva para SNES, aunque toma prestados elementos de los juegos anteriores y muchos jefazos regresan. El espacio en pantalla es más limitado pero para variar el desarrollo también nos moveremos diagonal y verticalmente.



DARIUS FORCE

SNES, 1993

■ El segundo exclusivo de SNES es el mejor del lote y está considerado como uno de los mejores shooters de la consola. No hay juego cooperativo, pero se puede elegir entre tres Silver Hawk diferentes. Hay 15 zonas y la mayoría de los bosses son exclusivos de este cartucho.



DARIUS GAIDEN

ARCADE, 1994

■ Considerado como la culminación de la saga, *Gaiden* es el shooter con sprites por excelencia. Corría en el sistema F3 de Taito y su apartado visual era impresionante a la par que extravagante. Curiosamente podías alistar mini-bosses para ayudar a tu nave.



G-DARIUS

ARCADE, 1997

■ Al servir como precuela del original, esta entrega avanza tecnológicamente con gráficos poligonales. Basándose en el sistema de captura del juego anterior, puedes alistar a muchos otros enemigos para que luchen a tu lado. Aparecieron ports para PC y PlayStation (la coin-op era básicamente una PSone).



DARIUSBURST

PSP, 2009

■ La serie se volvió relevante gracias a esta actualización. Es un *Darius* clásico en muchos aspectos, con la incorporación del láser 'Burst' que puedes cargar aniquilando enemigos. Esta versión revitalizó la saga, dando lugar a nuevas entregas en coin-op, en móviles y en sistemas domésticos.

¡JEFAZOS!

Un repaso a cada desagradable/maravilloso jefazo de Darius y cómo acabar con él...



KING FOSSIL

ZONA A

■ El primer final boss se ha convertido en el enemigo más reconocible de la historia de *Darius*, asomando su cabeza en casi todos los juegos de la saga. Está basado en el celacanto.

Cómo derrotarlo: King Fossil es fácil de derrotar, ya que solo se mueve arriba y abajo. Apunta a su bocaza abierta, dispara y pronto será historia.



ELECTRIC FAN

ZONA B, C

■ Aunque parezca el ventilador de escritorio de un demente este jefazo está basado en las anémonas marinas. Electric Fan es un enemigo recurrente en la saga y sale en *Rainbow Islands*.

Cómo derrotarlo: Esquiva los láseres y misiles guiados que dispara, y céntrate en disparar a su boca en el centro del "ventilador" cuando la abra.



DUAL SHEARS

ZONA D, E, F

■ Un jefazo tipo langosta que resulta intimidante por su tamaño. Dual Shears aparece en todas las versiones domésticas de *Darius* pero no repitió en las secuelas para máquina recreativa.

Cómo derrotarlo: La boca es su punto débil. Para hacer las cosas más fáciles puedes destruir las pinzas-láser y así aumentar su vulnerablidad.



FATTY GLUTTON

ZONA G, H, I, J

■ Este enemigo de bello nombre es otro clásico de la saga, aparece en la mayoría de capitulos y resulta bastante molesto. Está basado en la piraña y es tan desagradable como imaginas.

Cómo derrotarlo: Ten en cuenta que sus misiles de dividen en varios disparos difíciles de esquivar. Mantente en movimiento y dispara a su boca.



KEEN BAYONET

ZONA K, L, M, N, O

■ Este pez espada furibundo es uno de los enemigos más difíciles del juego ya que lanza una serie de disparos desde su boca y aletas. ¡Intenta que no te ensarte, marinero!

Cómo derrotarlo: Al igual que Dual Shears, puedes centrarte en apuntar a su boca (solo recibe daño cuando está abierta), o puedes volarle las aletas primero y reducir su ataque.



IRON HAMMER

ZONA P, Q, R, S, T, U

■ El final boss más frecuente del juego aparece en seis zonas diferentes de *Darius* y con colores variados. Como su nombre y formas sugieren, está relacionado con el tiburón martillo.

Cómo derrotarlo: Te apuntará con láseres que cruzan la pantalla y que son difíciles de evitar. Concéntrate en disparar a su irregular cabeza y evitar sus disparos. Esto debería ser suficiente.

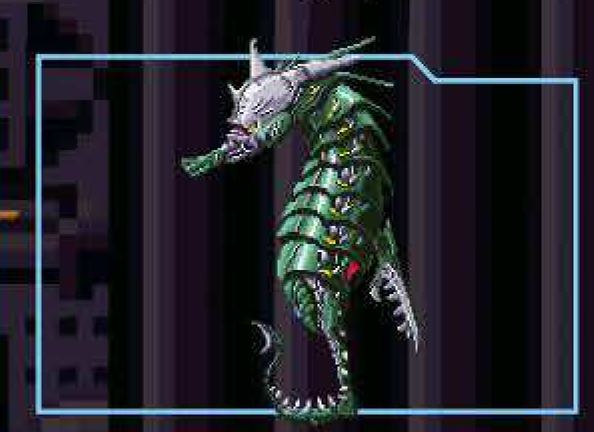


STRONG SHELL

ZONA V

■ El primero de los verdaderos final bosses, Strong Shell es el nombre perfecto para esta tortuga marina blindada. Su concha contiene torretas que aumentan su poder ofensivo.

Cómo derrotarlo: La opción más sensata es acabar primero con las torretas y dejar al jefazo más vulnerable. Entonces espera a que exponga su cabezota y fríele con disparos y bombas.



GREEN CORONATUS

ZONA W

■ Esta criatura tipo caballito de mar es un enemigo temible por sus continuos ataques con proyectiles. Su punto débil está en la cabeza pero es lo suficientemente listo para llevar protección.

Cómo derrotarlo: Hay que apuntar a la cabeza, pero para que surta efecto hay que eliminar su casco protector. Es opcional, pero puedes hacer que la batalla sea más fácil eliminando su cola.

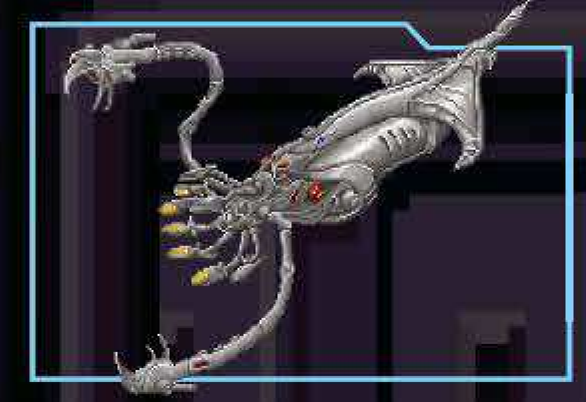


OCTOPUS

ZONA X

■ Este monstruo de ocho tentáculos no tiene un nombre muy original pero su aspecto es impresionante y llena gran parte de la pantalla. Sus tentáculos son apéndices láser mortales.

Cómo derrotarlo: Acaba con sus tentáculos para reducir su poder ofensivo. Una vez que se haya vuelto más manejable dispárale entre los ojos.



CUTTLEFISH

ZONA Y

■ Probablemente el jefe más duro de todo el juego. Cuttlefish, calamar en castellano, es una auténtica amenaza debido a la cantidad de fuego ofensivo que brota de su boca y sus dos garras.

Cómo derrotarlo: Lo ideal es acabar con los miembros y luego centrarse en la boca. La mejor opción es sin duda evitar la Zona Y a toda costa.



GREAT THING

ZONA Z

■ El jefe principal de *Darius*, y la franquicia en general, ya que aparece a menudo como desafío final. Esta ballena gigante está fuertemente armada y exigirá mucha paciencia y habilidad.

Cómo derrotarlo: Mantente a la izquierda y muévete arriba y abajo para evitar la lluvia de fuego. Es imprescindible llevar la nave a tope.

"El artista era realmente bueno, se trataba de, ni más ni menos, Mark Healey"
Christian Pennycate


» [Arcade] A pesar de la temática marina, pocas zonas transcurrían bajo el agua.

▶ a *R-Type* que a *Darius*. Una versión fiel a la coin-op fue desarrollada más tarde por NEC para PC Engine.

La secuela llegó en 1989. Al igual que el original, *Darius II* (que por razones desconocidas fue lanzado en algunas regiones como *Sagaia*) reutilizó el sistema de los tres monitores, aunque un no tan común mueble con dos pantallas también fue comercializado. Sin embargo la serie no volvería a su esencia panorámica hasta 20 años después. Eso es perfectamente comprensibe para el tercer (*Darius Twin*, 1991) y cuarto juego (*Darius Force*, 1993) ya que estaban desarrollados para SNES. La saga volvió a los recreativos en 1994 con el favorito de los fans, *Darius Gaiden*, que fue inicialmente presentado como *Darius III*, lo que indica que Taito no consideró los juegos de SNES como parte real de la saga. *Darius Gaiden* utilizaba monitor 4:3, al igual que *G Darius* en 1997, el primer *Darius* poligonal.

Tras un paréntesis de 12 años la serie retornó en 2009 con *Dariusburst* para PSP. Haciendo uso de los 16:9 de la pantalla, el resultado fue un brillante shooter que establecería las bases de los próximos *Darius*. Un año desués el juego fue ampliado y mejorado para los arcades y el resultado fue el sensacional *Another Chronicle*. Haciendo referencia al original, contaba con un increíble monitor 32:9 y un asiento vibrante. Los ports domésticos son igual de buenos, pero honestamente *Another Chronicle* tiene que ser jugado en un súper monitor 32:9 y con asiento vibrante. Lo mismo se puede decir de los dos primeros *Darius*.

Darius está ahora bajo la dirección de los especialistas en shoot'em-ups *G.rev*, por lo que podemos esperar más *capítulos* maravillosos y excesivos en el futuro. Todavía quedan muchos peces-robot en el mar...

LAS CONVERSIONES

¿Cómo le fue al gran Darius en las adaptaciones domésticas?



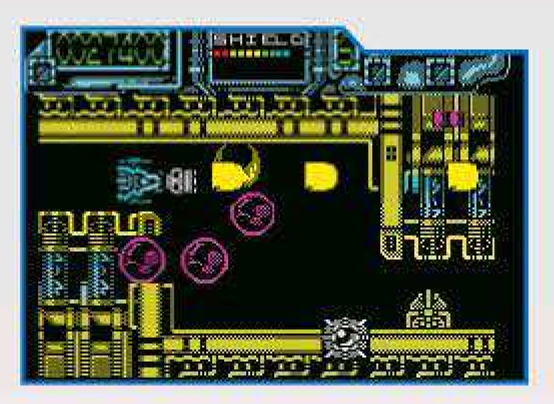
ATARI ST
1989

■ Llamado *Darius+* (no confundir con el *Darius Plus* de PC Engine), este no es el *Darius* que conocemos y parece un clon de *R-Type*. Los gráficos son demasiado grandes, lo que hace que la zona de juego sea muy estrecha y resulte injugable al llenarse de enemigos. Una gran oportunidad perdida.



AMIGA
1989

■ Desarrollado por el mismo equipo y a la vez, que la versión de ST, así que no hay mucha diferencia entre ambos. Esta adaptación es algo más rápida y suave que la de Atari (se nota en las batallas contra los bosses), pero sigue lastrada por los mismos problemas de jugabilidad que el port de ST.



ZX SPECTRUM
1990

■ Está basada en los juegos de 16 bits en lugar de la recreativa, así que no es un gran *Darius*, pero sí merece ser recordado por su ambiciosa puesta en escena. Los gráficos son enormes y coloristas y los final bosses impresionan lo suyo, pero es un título que se disfruta más mirándolo que jugándolo.



PC ENGINE
1990

■ La primera versión doméstica reconocible de *Darius* llegó para PC Engine en 1990, en CD (como *Super Darius*) y en HuCard (como *Darius Plus*). La versión CD mejoraba la coin-op mostrando bosses exclusivos para cada zona. Aunque la adaptación al 4:3 es correcta, ambas versiones son bastante exigentes.



GAME BOY ADVANCE
2002

■ Lanzado en 2002 solo en Japón, *Darius R* es una versión del original para GBA. Está basada en la versión PC Engine y cuenta con varios bosses que no aparecían en la recreativa. Una apuesta arriesgada, pero la pantalla no era la ideal para un *Darius* y faltaban demasiadas zonas, una pena...


NINTENDO
GAMECUBE



NINTENDO GAMECUBE

Ahora que la caja de las maravillas cumple 15 años, Damien McFerran echa la vista atrás al sistema que no pudo hacer frente a PS2 y Xbox pero que sentó las bases para el monstruoso éxito de Wii.

Nintendo y su papel en la industria del videojuego había cambiado cuando la compañía comenzó a trabajar en la GameCube, especialmente si se compara con sus días de gloria a finales de los ochenta y primeros noventa. Después del mastodóntico éxito tanto de NES como de SNES, la Nintendo 64 había sido empujada agresivamente a un segundo puesto por el éxito de PlayStation, un sistema que, a ojos de muchos jugadores, recogió el testigo donde lo había soltado la SNES. La Nintendo 64 vendió 33 millones de unidades, muy poco en comparación con los 102 de Playstation, lo que obligó a Nintendo a volver a la cueva, lamerse las heridas y preguntarse qué había ido mal.

La insistencia de Nintendo en permanecer fiel a los cartuchos contribuyó, sin duda, a los discretos resultados comerciales de la N64, y por eso se decidió que la siguiente consola de la compañía usaría discos ópticos por primera vez en su historia. Nintendo también quería asegurarse de que proporcionaba potencia decente a un precio razonable, atrayendo a las third-party sin espantar a los consumidores. Para ello, Nintendo se asoció con la compañía de hardware gráfico ArtX (dirigida por el Dr. Wei Yen, que había dirigido Nintendo Operations en Silicon Graphics y también tenía experiencia con la N64) y arrancó el desarrollo de 'Flipper', el procesador gráfico que respaldaría el Project Dolphin, nombre en código para GameCube. La CPU era otra pieza del puzle, y Nintendo se asociaría con IBM para el desarrollo del cerebro de GameCube, que recibió el nombre en código de 'Gekko'.

"Después de trabajar con N64, cuando vimos por primera vez la GameCube nos impresionó el salto en potencia," dice Phil Tossell, que trabajó en Rare, un estudio asociado históricamente con Nintendo. "La N64 era una máquina limitada, sobre todo en lo que se refería al tamaño y cantidad de las



texturas que podías usar. Al mismo tiempo, éramos cautelosos con el salto del cartucho al disco. Cuando trabajábamos en *Dinosaur Planet* (que acabaría dando el salto a GC para convertirse en *Star Fox Adventures*), que funcionaba con un mundo que se iba generando de forma continua, sabíamos que el formato disco nos iba a plantear unos cuantos desafíos."

GameCube llegó a las tiendas hacia el final de 2001 en compañía de tres juegos en Japón y 12 en Estados Unidos (ninguno de ellos era de Mario, aunque su hermano tomó el relevo en el disfrutable *Luigi's Mansion*). Esta aventura de cazafantasmas podría haber sido el título que los fans de sangre azul de Nintendo disfrutaran en el lanzamiento, pero el excelente *Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader* de Factor 5 fue el que vendió la máquina a las masas. Fue la adaptación más convincente de la serie de películas de George Lucas que se había visto hasta la fecha, permitiendo a los jugadores subir a su propio X-wing y dar forma a todas sus fantasías infantiles. El hecho de que un estudio third-party pudiera llegar al lanzamiento con algo tan pulido era testimonio de la accesibilidad del sistema. "En general, era divertido desarrollar para GameCube," dice Tossell. "El rango de efectos que podíamos conseguir era notable, como una N64 con esteroides, y fue precursora de las tarjetas gráficas completamentre programables de PC."

El mando también era único. Se distanciaba del formato con tres agarres de N64, pero tenía sus propias aportaciones. El botón A era fácil de alcanzar, y los botones frontales tenían soporte analógico y digital, según la fuerza con la que se pulsara (suave para analógico, pulsación a fondo para digital). Nintendo también sumó un segundo stick analógico, el C-Stick, que se usaría para controlar la cámara. "Casi todo el mundo en Rare adoraba el mando," dice Tossell. "Sigue siendo, para mí, uno de los mejores mandos de todos los tiempos."



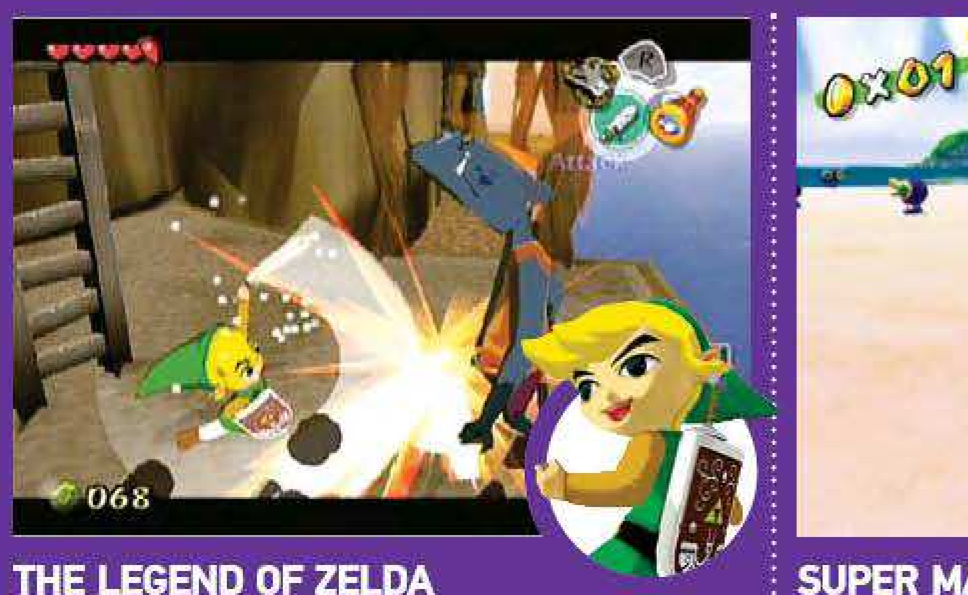
» [GameCube] *Resident Evil 4* iba a ser una exclusiva de GameCube, pero acabó apareciendo en PS2.

Nintendo no quería dejar piedra sin remover a la hora de diseñar la GameCube, pero había algunos aspectos menos brillantes. "La parte negativa eran las severas limitaciones de memoria," dice Tossell. "Solo tenía 24MB de memoria principal, con 16MB de memoria de audio, por así llamarla. Aunque GameCube permitía la compresión de texturas, esta no era apropiada para todas ellas. Por suerte, los grafistas de Rare ya tenían experiencia usando texturas más pequeñas con resultados espectaculares en N64, que por comparación era muchísimo más limitada. La otra parte negativa era el disco: era muy lento, especialmente en las búsquedas. Esto nos dio algún problema particularmente en *Star Fox Adventures* donde nos habíamos aprovechado de la casi inmediatez en la lectura de datos y velocidad de transferencia de los cartuchos. Se convirtió en uno de los pasatiempos favoritos de los testers el encontrar formas de reventar la activación de la carga de niveles, para ver si podían conseguir que estos aparecieran de repente o directamente que no aparecieran."

Habiendo ya dado los primeros pasos en el mundo de las 3D con N64, Nintendo podía tirarse en plancha a la tercera dimensión gracias a la potencia del nuevo hardware de la GameCube, y algunos de sus

LA EVOLUCIÓN DE LOS JUEGOS

Franquicias Nintendo que aprovecharon la potencia extra.



THE LEGEND OF ZELDA

■ GameCube fue el hogar de no uno, sino dos juegos de *Zelda* en completas 3D, siendo *Wind Waker* el más polémico desde el mismo momento de su anuncio. Los maravillosos gráficos cel-shaded de dibujo animado y el mundo gigantesco y lleno de agua no gustaron mucho a los fans más estrictos, aunque irónicamente hoy está mucho mejor considerado que su sucesor, *Twilight Princess*. Ambos han sido portados a Wii U en HD.



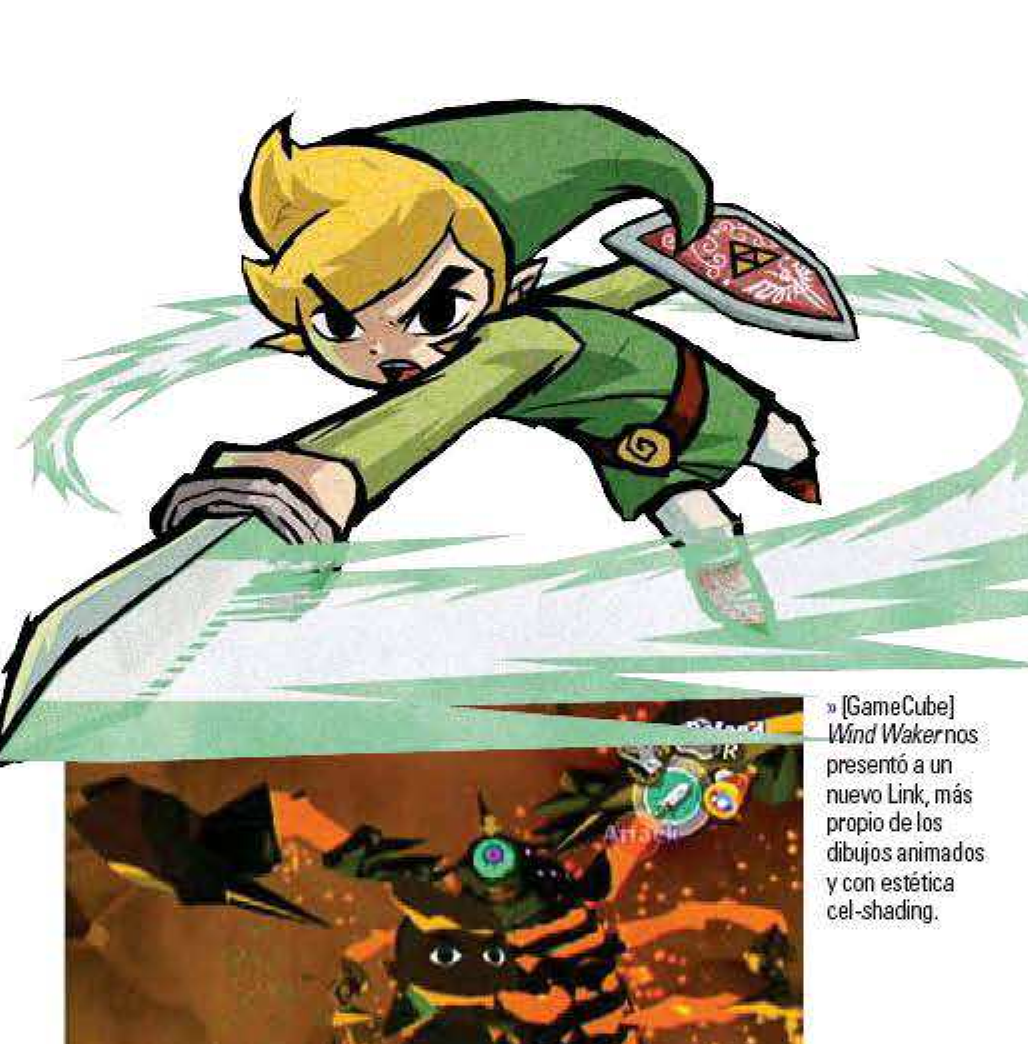
SUPER MARIO

■ *Super Mario Sunshine* no era la secuela de *Super Mario 64* que muchos esperaban, pero exprimía el poder de la GameCube con una vuelta de tuerca única a las tres dimensiones de Mario. Usando su A.C.U.A.C. (Aparato de Chorro Ultra-Atómico Combinado), Mario tiene que limpiar la impresionante Isla Delfino, de colores espectaculares gracias a los gráficos y la potencia de la sexta generación de poder nintendero.



METROID

■ Programado por Retro Studios, *Metroid Prime* cogió la plantilla 2D de *Metroid* y *Super Metroid* y la tradujo a la tercera dimensión, adoptando una perspectiva de primera persona y poniendo el acento en la capacidad para escanear del traje de Samus Aran. *Prime* consiguió respetar muchas de las señas de identidad de la franquicia: la inventiva de los combates con los jefes, la morph ball y los innumerables secretos ocultos en los escenarios.



» [GameCube] *Wind Waker* nos presentó a un nuevo Link, más propio de los dibujos animados y con estética cel-shading.

mejores juegos pueden encontrarse en esta consola. *Super Mario Sunshine* partió de los descubrimientos tridimensionales de *Super Mario 64* expandiendo el repertorio de movimientos y habilidades del fontanero con el surtidor de agua portátil 'A.C.U.A.C.', mientras que *The Legend Of Zelda: Wind Waker* nos dio un Link en cel-shading y un aparentemente interminable océano para explorar. Por otra parte, *Pikmin* inauguró una nueva IP para la compañía e hizo que Nintendo debutara en el mundo de la estrategia en tiempo real. *Animal Crossing* fue igualmente influyente, con una 'simulación de vida' de inagotable encanto. A su vez, franquicias como *Mario Kart*, *Smash Bros.* o *Metroid* se beneficieron de actualizaciones muy interesantes. *Metroid Prime* en particular fue muy significativo, llevando a la serie a las 3D y abriendo paso a una trilogía que funcionó tanto en términos comerciales como críticos.

"El rango de efectos gráficos programables que se podían conseguir era muy notable"
Phil Tossell



DONKEY KONG

■ Aunque muchas de las franquicias de Nintendo fueron llevadas a nuevos niveles en GameCube, fue *Donkey Kong* la que recibió la actualización más sorprendente. En vez de proponer un plataformas al estilo de *Donkey Kong Country* o *Donkey Kong 64*, *Donkey Kong Jungle Beat* mezcló plataformas con música. Era compatible con los DK Bongos, que llegaron con *Donkey Konga* en 2003. Se avanzaba en el juego golpeándolos y haciendo palmas.



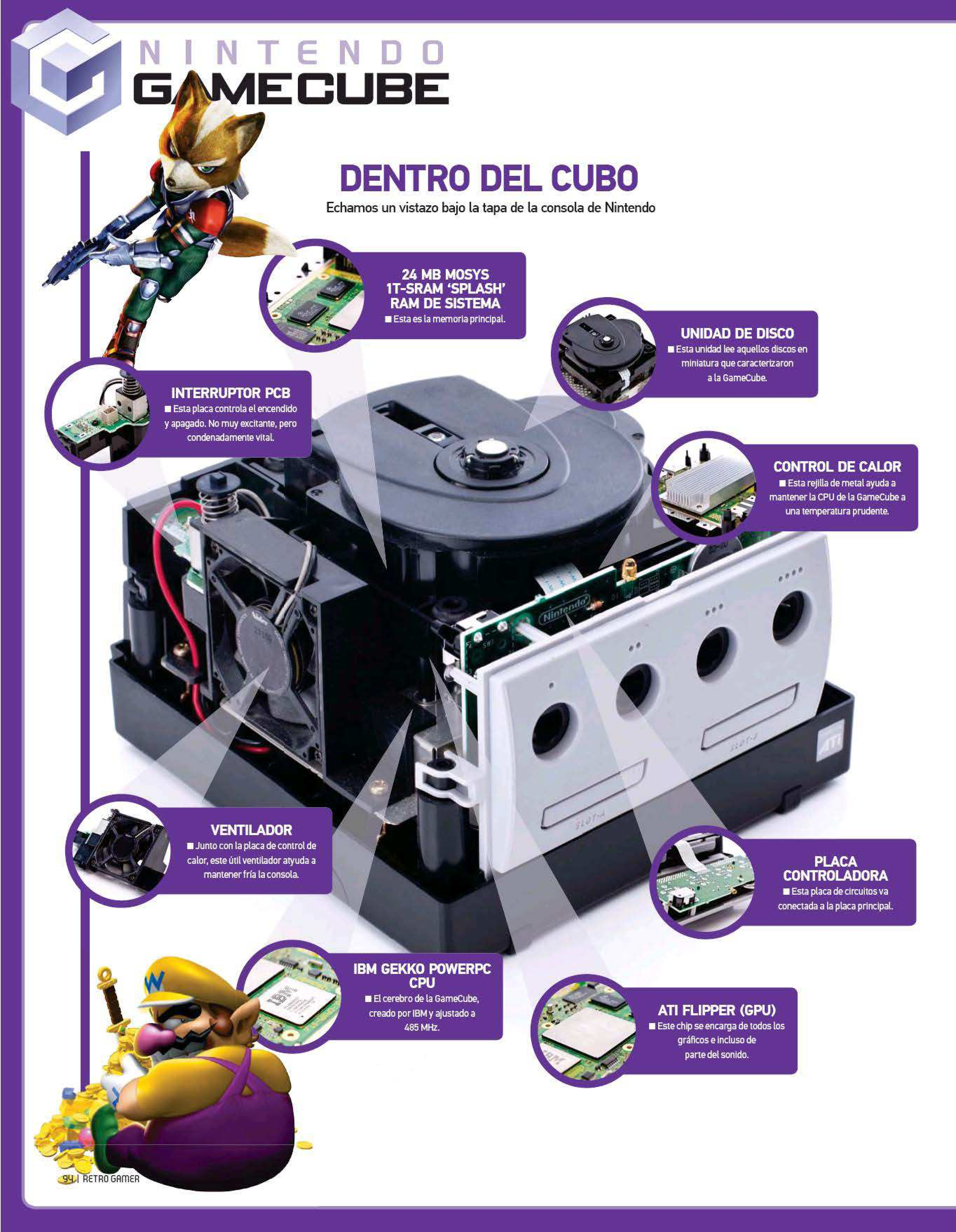
STAR FOX

■ Fox McCloud apareció dos veces (sin contar *Smash Bros.*) en GameCube. *Star Fox Adventures* (el último juego que desarrolló Rare antes de que la comprara Microsoft) tenía unos gráficos sensacionales a pesar de no ser un *Star Fox* tradicional. Sigue siendo uno de los juegos técnicamente más impresionantes de GameCube, mientras que *Star Fox Assault* volvió a una fórmula más típica de *Star Fox*, con batallas espaciales y pantalla partida.



MARIO KART

■ Muchos jugadores quedaron decepcionados con los sprites 2D de *Mario Kart 64*, pero Nintendo hizo brillar la franquicia con la secuela para GameCube. Los karts de *Mario Kart: Double Dash!!*, ya en 3D completas, llevaban dos conductores, con posibilidad de un cooperativo en el que un jugador conduce y el otro lleva las armas y puede ejecutar ataques especiales. Una secuela divertida aunque oscurecida por algún que otro problema con la IA y la dificultad.



NINTENDO
GAMECUBE

DENTRO DEL CUBO

Echamos un vistazo bajo la tapa de la consola de Nintendo

24 MB MOSYS 1T-SRAM 'SPLASH' RAM DE SISTEMA
■ Esta es la memoria principal.

UNIDAD DE DISCO
■ Esta unidad lee aquellos discos en miniatura que caracterizaron a la GameCube.

INTERRUPTOR PCB
■ Esta placa controla el encendido y apagado. No muy excitante, pero condenadamente vital.

CONTROL DE CALOR
■ Esta rejilla de metal ayuda a mantener la CPU de la GameCube a una temperatura prudente.

VENTILADOR
■ Junto con la placa de control de calor, este útil ventilador atyuda a mantener fría la consola.

PLACA CONTROLADORA
■ Esta placa de circuitos va conectada a la placa principal.

IBM GEKKO POWERPC CPU
■ El cerebro de la GameCube, creado por IBM y ajustado a 485 MHz.

ATI FLIPPER (GPU)
■ Este chip se encarga de todos los gráficos e incluso de parte del sonido.

Los estudios second-party, como Rare, empezaron también a trabajar en GameCube, pero la compañía no recibió el trato especial que muchos asumen que tenía. "Creo que la gente piensa que Rare tuvo muchos accesos exclusivos, pero no fue así en realidad," revela Tossell. "Principalmente nuestra relación se traducía en recibir kits de desarrollo antes que los demás, pero en lo que respecta a hacer uso del hardware de la mejor forma posible, estábamos solos. Hasta la aparición de GameCube, la documentación de las consolas de Nintendo había sido bastante terrible, y creo que una de las cosas que nunca se mencionan de GameCube es que por primera vez la documentación era realmente buena. Eso hizo más sencillo hacer un uso completo de las posibilidades del hardware."

La actividad de Rare con la GameCube se vio interrumpida al ser comprada por Microsoft en 2002, pero la compañía aún llegó a un último lanzamiento. "Portamos el motor de *Dinosaur Planet* a GameCube," explica Tossell. "Integramos tantas características gráficas como pudimos en un espacio de tiempo muy corto. Teníamos una pequeña demo con un SharpClaw con iluminación, texturas y proyección de sombras. Cuando lo enseñamos a Nintendo quedaron tan impresionados que empezaron a preguntarnos por qué sus gráficos no quedaban tan bien. *Star Fox Adventures* aún se recuerda como un juego visualmente impresionante, incluso ahora. Efectos como el pelaje, la hierba, agua que refleja y refracta la luz, aún mantienen el tipo. Tuve la oportunidad de viajar a Kyoto para conocer a Miyamoto-san e Imamura-san. No soy el típico fan fatal, pero recordaré siempre la experiencia: sentarme en reuniones de diseño con aquella gente para hablar de lo que debíamos hacer en *Star Fox Adventures* fue algo que no olvidaré."



» [GameCube] Mario no llegó a tiempo para los juegos de lanzamiento de GameCube , y su hermano tomó el relevo en *Luigi's Mansion.*

"Una de las cosas que nunca se mencionan de la GameCube es que por primera vez la documentación era realmente buena"

Phil Tossell

No todos los estudios recibieron ese tratamiento, por supuesto, pero Nintendo hizo un esfuerzo para que las third parties se sintieran más cómodas con GameCube de lo que estuvieron con N64. Inicialmente el soporte para estos estudios fue fuerte, con muchas compañías portando sus lanzamientos de PlayStation 2 a la máquina de Nintendo gracias a la comparable potencia. Sega fue de las primeras con títulos como *Crazy Taxi, Super Monkey Ball* o *Sonic Adventure 2,* que encontraron un público receptivo (algo irónico cuando las dos compañías habían sido rivales furiosos en anteriores generaciones de consolas). Capcom también apostó fuerte anunciando exclusivas como *Viewtiful Joe, P.N.03, Resident Evil 4* y *Killer7.* Hacer un *Resident Evil* exclusivo de GameCube fue un gran voto de confianza, y por una temporada dio la impresión de que Nintendo había superado sus problemas con el apoyo de third-parties que afectó a N64.

Pero aunque los juegos de la propia Nintendo vendían bien en la consola, los desarrolladores externos no tenían tanto éxito. Según se iba haciendo patente que Playstation 2 sería el sistema dominante en esa generación, el apoyo empezó a desvanecerse. Para empeorar las cosas, la Xbox de Microsoft (también lanzada en 2001) consiguió el segundo puesto gracias a su potencia bruta y funcionalidad, empujando a la cola aún más a GameCube. Lo único salvable de sus cifras fue que en Japón sí que permaneció en el segundo puesto, debido al escaso impacto de Xbox.



» [GameCube] *F-Zero GX* era un trepidante juego de carreras que ofreció calidad de recreativa en la modesta consola de Nintendo.

Pero el gran golpe sería la decisión de Capcom de retractarse de su promesa de ofrecer exclusivas para la máquina. *Viewtiful Joe* recibió muy buenas críticas pero solo vendió 275.000 unidades, lo que obligó a Capcom a portar el juego a PlayStation 2 para que fuera rentable. Lo mismo pasaría con *Resident Evil 4,* con Capcom cediendo a las presiones de los fans y confirmando solo dos meses después

NINTENDO GAMECUBE

PERIFÉRICOS IMPRESCINDIBLES



GAME BOY PLAYER

■ Uno de los periféricos más atractivos de GameCube de entre todos los disponibles para el sistema fue el Game Boy Player, que se conectaba a la base de la consola y permitía a los jugadores ejecutar títulos de Game Boy Advance.

HORI GAME BOY PLAYER

■ Diseñado para ser usado con el Game Boy Player, aunque careciendo de muchas de las características del pad convencional, este periférico retro funciona también con muchos juegos como *Sonic Mega Collection*.



DK BONGOS

■ Compatibles con *Donkey Konga, Donkey Konga 2, Donkey Konga 3* y *Donkey Kong Jungle Beat*, los DK Bongos son uno de los controladores más inusuales pero sorprendentemente funcionales de la historia de los videojuegos



MEMORY CARD

■ A diferencia de los sistemas modernos, la GameCube necesitaba de una tarjeta de memoria para salvar los datos. *Animal Crossing* y *Pokémon Colosseum* (ambos con grandes archivos de salvado) llevaban una tarjeta especial incluida.





MICRÓFONO

■ Compatible con *Mario Party 6, Mario Party 7, Karaoke Revolution Party, Odama* y *Densetsu No Quiz Ou Ketteisen*, el micrófono de GameCube permitía a los jugadores interactuar con los juegos usando la voz para dar órdenes.

WAVEBIRD

■ El WaveBird hizo posible el juego sin cables una generación antes que Sony y Microsoft. Un pequeño receptor se conectaba al puerto del mando en la consola, mientras que éste tenía alcance de unos 15 metros.



TECLADO ASCII

■ Parece que alguien ha partido un mando de GameCube en dos y ha pegado las partes a los dos extremos de un teclado. Pese a su aspecto, era muy útil para introducir texto en el *Phantasy Star Online*.

CABLE LINK

■ Muchos títulos (como *The Legend of Zelda: Four Swords Adventures*) permitían a los jugadores conectar sus Game Boy Advance a la GameCube para desbloquear características adicionales (como modos especiales con segunda pantalla).





» [GameCube] *Mario Kart Double Dash!!* demostró la capacidad de la GameCube de propiciar sesiones multijugador de la nada.

▶ del lanzamiento en GameCube que el survival horror acabaría apareciendo en la consola de Sony, un anuncio que afectó seriamente a las ventas de la versión de Nintendo. Al final, el único juego de los famosos 'Capcom Five' que permaneció exclusivo de GameCube fue *P.N.03* (el quinto juego, *Dead Phoenix*, fue cancelado en 2003 y *Killer7* de Suda51 llegó a GameCube y Playstation al mismo tiempo). Al final, el compromiso de Capcom había sido un tiro en el pie para Nintendo: en principio parecía que la consola podría plantar cara a PS2, pero las dudas de Capcom no solo afectaron a las ventas, sino a la propia imagen de la consola ante la industria. Los dueños de una PlayStation 2 tenían pocas razones para invertir en el sistema de Nintendo cuando títulos como *Resident Evil 4* les iban a acabar llegando de todos modos, y este movimiento robó a la GameCube una oportunidad que necesitaba desesperadamente.



» [GameCube] *Mario Sunshine* no fue tan bien recibido como *Mario 64*, pero sigue siendo un plataformas muy recomendable.

“Los desarrolladores, sencillamente, no querían invertir tiempo y dinero en portar sus juegos a la GameCube”

Phil Tossell

La GameCube acabó teniendo una base instalada de 22 millones de unidades, muy lejos de los 153 millones de Playstation 2 y un poco por detrás de los 24 millones de Xbox. Como suele pasar, la baja aceptación se debió a una serie de factores, pero unos son más notorios que otros. "Creo que no había la suficiente variedad de contenido," dice Tossell. "La Xbox y la PS2 tenían una potencia comparable y muchos desarrolladores, sencillamente, no querían invertir tiempo y dinero en portar sus juegos a la GameCube a cambio de beneficios relativamente escasos. Nintendo se quedó sola apoyando su consola, y no fue suficiente para un público más amplio."

Cuando la GameCube parecía ser el siguiente paso en una trayectoria en caída libre (después de que N64 vendiera 33 millones comparados con los 49 de su precedente, SNES), en realidad se convirtió en el preámbulo para la llegada de la consola doméstica más famosa de la historia de Nintendo, y quizás uno de sus legados más perdurables. A pesar de su sistema de control con detección de movimiento, la Wii de 2005 era una evolución de GameCube en términos técnicos, ya que tenía los mismos componentes básicos. Sus ventas alcanzarían los 100 millones de unidades, a pesar de que tanto PS3 como Xbox 360 eran significantemente más potentes y tenían impresionantes gráficos HD.

Aunque la GameCube no consiguió dar a Nintendo un papel preeminente durante su vida, su atractivo diseño, su extenso rango de periféricos y (quizás lo más importante) su selección de lanzamientos first-party de Nintendo han favorecido que en los últimos años haya experimentado un modesto resurgimiento entre coleccionistas. El empaquetado del software en su versión japonesa (una caja pequeña de plástico transparente con una ranura para la tarjeta) lo hace muy atractivo para coleccionistas de importaciones, mientras que la variante 'Spice' de color naranja brillante y la superexclusiva Panasonic Q alcanzan respetables precios online. Por encima de todo, GameCube es ahora uno de los sistemas retro más asequibles para coleccionar. Puedes esperar que eso cambie en los próximos años, cuando se incremente la popularidad del sistema, de todos modos.

GameCube se puede haber visto ensombrecida por su popularísima sucesora, pero mientras que la Wii era un campeón casual y con la potencia a medias, GameCube marcó la última vez que Nintendo intentó competir en términos tecnológicos con sus rivales, y participar en tendencias de la industria que podían considerarse 'seguras' y 'mayoritarias'. En términos de potencia pura era un rival comparable a PlayStation 2 y Xbox, pero esa paridad y su asociación con el nombre Nintendo no fueron suficientes en términos de ventas. Nintendo volvió a partir de cero con la Wii y decidió ofrecer una experiencia única a los jugadores, una filosofía que ha permanecido activa hasta hoy. *

» [GameCube] Sega se hizo un hueco en la consola de su antigua rival.

POR QUÉ FUE TAN GRANDE



DISCOS ÚNICOS
■ El formato propietario fue diseñado para combatir la piratería.



DISEÑO COMPACTO
■ Un aspecto original y refrescante y que tenía hasta asa de transporte.

CUATRO PUERTOS
■ La GameCube era perfecta para fiestas. Solo necesitabas los mandos.



PARIDAD DE PODER
■ Pese a su tamaño, la Cube plantaba cara en potencia.

COMPATIBILIDAD ÚNICA
■ Podías jugar a GBA, GBC y la Game Boy original si tenías el adaptador.

EN QUÉ FALLÓ



ESCASEZ DE THIRD-PARTIES
■ Nintendo falló a la hora de asegurarse colaboradores.

POCA CAPACIDAD DE DISCO
■ 1.5GB eran escasos comparados con los rivales.



DEMASIADO FAMILIAR
■ El diseño fue visto en su día como demasiado infantil.

CARENCIA DE ONLINE
■ El online aparecía, y Nintendo no lo apoyó con firmeza.



SIN ALMACENAJE INTERNO
■ Las tarjetas de memoria eran un pequeño desastre.

PANG

¿Os acordáis de Pang, el juego en que debíamos reventar unas bolas de color que rebotaban? ¿O eran pompas? Pues, en realidad, eran globos. Con ese primer punto aclarado, llega la hora de revisitar este mítico clásico...

Con un sonoro "pop", *Pang* demostró que no quedaban ideas originales en el videojuego. Ya en 1989, cuando debutó en los recreativos, quedó claro que todo tomaba elementos prestados de lo anterior. "No te 'medio recuerda' a muchos otros juegos", escribió con astucia *Sinclair User* cuando probó la coin-op en febrero de 1990. La influencia más obvia fue *Asteroids*, con los globos – sí, globos – dividiéndose como rocas espaciales al ser impactados por los harpones de los héroes. Un gran globo estallaba y producía dos medianos, que a su vez se dividían para hacer cuatro más pequeños, y éstos, en ocho diminutas bolitas que desaparecerían una vez reventadas. Otras influencias eran menos claras, ya que el juego fusionaba elementos de plataformas, disparo y puzle, aunque la monería gráfica y la jugabilidad de pantalla única de *Bomb Jack* y *Bubble Bobble* eran claramente inspiraciones.

Pero *Pang* no era solo una mezcolanza de otros juegos: tenía un ascendiente directo, en la forma de *Cannon Ball*, un juego de Hudson Soft de 1983 que apareció en MSX, Sharp MZ y Spectrum (donde también se le conocía como *Bubble Buster*). *Cannon Ball* contaba con un pequeño chico que dividía esferas con un arma puntiaguda, como *Pang*. Que fusile, ¿verdad? Pues no tanto, ya que Mitchell Corporation cerró un acuerdo con Hudson Soft para actualizar el concepto. Una actualización de la que se benefició con impresionantes nuevos gráficos y mecánicas jugables que encajaban mejor con la era de las coin-ops. ▶



» [Arcade] Londres, Rusia y otros países del mundo ambientan nuestra caza del globo, en la que no faltan otros obstáculos, ítems ocultos…

CANGREJO

DINAMITA

ESCUDO


ÁGUILA
PASTEL
PLATAFORMA ROMPIBLE
PIXEL PERFECT
Algunos ítems eran de ayuda, pero otros eran Pang-ustiarnos...
GLOBO
JUGADOR DOS
PISTOLA VULCAN
JUGADOR UNO





PANG PARA C64

Richard Underhill, de Arc Developments, rememora los retos de convertir Pang al Commodore 64

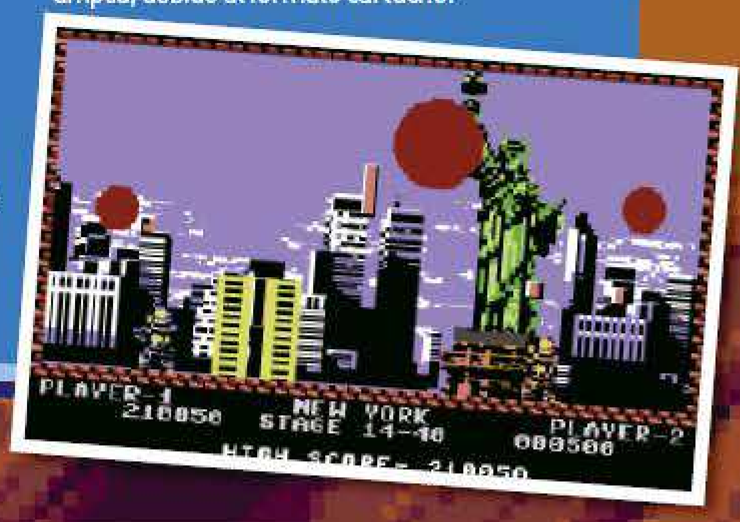
¿Os facilitó Ocean algún tipo de material para ayudaros con la conversión?
No, que yo supiera. En Arc Developments nunca recibíamos ningún tipo de código fuente para este tipo de trabajos. Ocean proporcionó la música y los efectos, que sonaban de maravilla, junto al código para utilizarlos. La única referencia que recuerdo fue la versión de Amiga.

Convertir *Pang* al C64 ¿fue un proceso sencillo y directo?
Hubo uno o dos factores que afectaron al desarrollo. El primero fue el tiempo. Ocean lo quería rápido y eso probablemente ¡se reflejó en nuestra tarifa! El segundo fue "el ancho de banda" disponible. En aquel momento estaba trabajando en un clon de *Galaxy Force* llamado *Restrictor* para Thalamus, que por desgracia se quedó sin terminar, y este proyecto salió de la nada. Acabábamos de despedir a un coder de C64 y el otro programador competente en C64 había pasado a Amiga. Así que decidimos que yo escribiría el código de C64. Total, era sólo un juego de plataformas con unos pocos globos...

Entonces ¿infravaloraste el trabajo?
El mayor quebradero de cabeza fue con el número de globos saltando alrededor. El multiplexado de sprites ya era un área bien conocida, pero todavía había un límite al número de sprites que podían ocupar un área horizontal sin el horrible efecto de parpadeo. Decidí usar sprites por software para los globos pequeños, y como todos tenían la misma definición de pixel, me di cuenta que podía dibujarlos muy rápidamente. Además, las cuerdas podían ser dibujadas de un modo similar, con un sacrificio: no podían tener mucha definición. También intenté solucionar el problema de la mezcla de colores usando tantos sprites con un solo color como fuera posible. Unos fondos más simples hubieran aliviado los problemas, pero no fue mi decisión, por desgracia. Había un deseo en retener todo el detalle posible de los fondos para darle un aspecto pulido. Esto me preocupaba, sobre todo por la mezcla de elementos en primer plano, que podía afectar a la jugabilidad, pero me pidieron que mirara qué podía hacerse.

¿Os dio el formato cartucho algún beneficio?
Dada la memoria acumulada disponible, tenía sentido que algunos paquetes de datos estarían mejor situados ahí, e intentarlo con los fondos eran lo más obvio. Comencé investigando algoritmos de compresión de datos y mirando lo que la escena demo estaba consiguiendo, antes de decidir un algoritmo que tuviera sentido. El banco de memoria por defecto estaba tan abarrotado que tuve que utilizar la fuente de sistema en lugar de una fuente personalizada. El sistema de desarrollo para cartucho era muy volátil y recuerdo sufrir bastante con la corrupción de datos. Ocean estaba dispuesta a producir una versión del juego en disco tras completar el cartucho, pero sentí que habría mucho tiempo de carga. Me demostraron que estaba equivocado meses después, cuando un hacker produjo una versión razonablemente jugable.

¿Quedaste satisfecho con el resultado final?
Sí, muy satisfecho dadas las limitaciones mencionadas. Haber tenido más tiempo seguro que hubiera beneficiado al juego, y soy de la opinión de que no debíamos haber intentado un modo para dos jugadores. Sé que forma parte del concepto de *Pang*, pero el C64 es una bestia muy limitada y debes potenciar sus fortalezas y minimizar sus debilidades para que de lo mejor. Fue un trabajo muy duro y bajo mucha presión, pero también algo que disfruté al crear. Sólo desearía haber tenido una audencia más amplia, debido al formato cartucho.



> "Nunca recibíamos ningún tipo de código fuente para este tipo de trabajos"
> Richard Underhill

El modo cooperativo fue el añadido más obvio, y permitía a los jugadores emparejarse y luchar juntos contra la amenaza inflable. También se añadieron power-ups, incluyendo mejoras de armas (como la pistola de disparo rápido) e ítems útiles que frenarían o pararían, temporalmente, los globos. Se introdujeron plataformas y escalerillas, aumentando la variedad y los retos en los niveles finales. En total, había 50 niveles, repartidos por 17 localizaciones famosas que comenzaban en el monte Fuji y terminaban en la isla de Pascua. Nunca se explicaba porqué debías viajar por el mundo explotando los globos y, quizá, era la excusa para añadir fotos de postal a los fondos de cada nivel. Igual de extraña fue la utilización de *Puff The Magic Dragon* como tema, en el que seguro es el acto de apropiación musical más aleatorio desde que *Lady Madonna* de The Beattles apareciera en *Bomb Jack*.

Cuando llegó el momento de ponerle título al juego, claramente no había consenso. En Japón debutó como *Pomping World*, mientras que en USA (donde fue publicado por Capcom) se llamó *Buster Bros*, presumiblemente para trazar un paralelismo con los más famosos y amostachados fontaneros. En el resto del mundo se conoció como *Pang*. Y a pesar de los cambios de nombre, las versiones eran idénticas, sin deferencias perceptibles entre regiones.

El juego fue muy bien recibido cuando llegó a Europa. La revista *Computer And Video Games* lo llamó, "Un lindo y tonto pequeño juego", que puede sonar un tanto despectivo, aunque el análisis era positivo y la puntuación de 78%. La mencionada *Sinclair User* lo puntuó igual, diciendo "resulta más grande que la suma de sus partes."



» [Arcade] Pilla ese trozo de pastel si puedes. Vale hasta 50.000 puntos.



BUCCINO


» [Arcade] A medida que nos acercamos al final del juego, algunos niveles se vuelven ligeramente locos.

Pang se presentó en un mueble estándar, vertical, y por lo tanto, no resultaba tan llamativo como las cabinas dedicadas de Sega, Namco y similares. La exposición del juego aumentó significativamente cuando se anunció, en septiembre de 1990, que Ocean Software se había hecho con los derechos para ordenadores domésticos y que las versiones para 16-bit llegarían antes de final de año. La coin-op original corría sobre una placa Z80, así que Ocean fue capaz de culminar versiones casi arcade perfect para Amiga y ST. Los lanzamientos para 8-bit que llegaron al año siguiente no corrieron tanta suerte: *Pang* es a priori un juego simple, pero una vez los globos comienzan a dividirse ¡hay un montón de sprites moviendose por la pantalla! Aún así, la versión de Amstrad CPC Plus salió adelante de forma admirable y recibió muchas críticas positivas. En *Mean Machines* quedaron impresionados, y le dieron un 93% y diciendo, "Una brillante conversión de una divertida coin-op que, simplemente, exige la compra." Hudson Soft retomaría más tarde su idea y publicó versiones para Game Boy y PC Engine.

De vuelta a los salones, Mitchell perdió poco tiempo en sacar una continuación. Titulada *Super Pang* en todo el mundo menos EE.UU. (donde se llamó *Super Buster Bros.*), el juego apareció nueve meses


» [Arcade] Uno de los niveles más atípicos del juego, en el que comienzas en la parte superior de la pantalla y debes planificar tu descenso.

UNA DE CONVERSIONES

¿Qué versiones domésticas de Pang hicieron "bang"?

ZX SPECTRUM



■ No es muy sorprendente que Ocean optara por no incluir pantallas de Speccy en la parte trasera de la caja. Sólo miradlo... ¡en toda su llamativa gloria! Por suerte, a la hora de jugar es mejor de lo que parece, y es rápido. Cuenta con todos los elementos de la recreativa. También cuenta con una buena selección de melodías AY para acompañar a este lanzamiento solo para 128K.

COMMODORE 64



■ La versión de C64 fue uno de los últimos lanzamientos de Ocean solo en cartucho. Ese formato permitía detallados fondos, pero cuando añadías sprites de personajes a color se volvía confuso y podía ser difícil ver qué pasaba en algunos niveles. Esto dispara la dificultad y a su vez afecta a la jugabilidad, en una conversión que, de otra manera, sería sería sólida y disfrutable.

AMSTRAD CPC



■ Otro lanzamiento sólo en cartucho, pero en el CPC significaba que podía aprovechar el modo Plus de hardware mejorado. El resultado es un juego visualmente atractivo, con buen apartado sonoro, que simplemente no sería posible en el CPC estándar (a diferencia de un montón de cartuchos). Es casi seguro el mejor juego Plus disponible y, como resultado, uno de los más buscados.

ATARI ST



■ Ocean Francia se encargó de las versiones de 16-bit y el equipo hizo el típico excelente trabajo, produciendo una interpretación casi arcade-perfect en máquinas que acumulaban demasiados ports de baja calidad. Los gráficos, el sonido, la jugabilidad... todo se trasladó con sumo cuidado y atención al detalle, dando como resultado una conversión de primera categoría.

AMIGA



■ Desarrollado en tándem con el lanzamiento de Atari ST, es otra conversión perfecta. A menudo comparada con la versión de ST, los fondos (y los globos) son ligeramente más detallados y el sonido algo más vivaracho, pero no hay grandes diferencias. Ambas versiones también tienen selector de dificultad, y en los niveles más altos los globos son más rápidos y el límite de tiempo, menor.

GAME BOY



■ En versión portátil sufre, al tener que comprimir la acción en la pequeña pantalla de la consola. Para hacerlo menos frustrante, el nivel no se reinicia cuando una bola te da, permitiendo continuar allí donde lo dejaste. Los gráficos y el sonido son buenos, pero es una lástima que no se implementara un modo para dos vía cable link, ya que hubiera aumentado su atractivo.

PC ENGINE



■ Desarrollado en 1993, es un port bastante fiel de la recreativa original, al menos hasta que llegas al final. Hay cuatro niveles adicionales, con una localización extra final ambientada en el espacio, donde debes combatir un furioso globo "jefe" para superar el juego. En un movimiento extraño, se lanzó en CD en lugar de HuCard, lo que permitió que su audio tuviera calidad CD.

PLAYSTATION



■ Incluido en *Super Pang Collection* (de 1998), recopila los tres primeros arcades en un disco. Todos ellos son versiones "arcade perfect" (o tan próximas como pueden ser), con el añadido de unas bandas sonoras con calidad CD. Hubiera sido genial que tuvieran más opciones extra, aparte de poder elegir nivel de dificultad, pero aún así es una gran colección (hoy en día, bien cotizada).

DOBLE ARPÓN





después de *Pang* y fue una versión acicalada del original, más que una digna secuela. El núcleo jugable permanecía intacto y de nuevo contaba con un modo World Tour, ahora acompañado por un "Panic Mode", en el que los jugadores se enfrentaban a un casi interminable chorro de globos (de modo similar al modo Marathon de *Tetris*). Comparado con el original, sólo tuvo un par de ports domésticos: un lanzamiento muy reducido para NES y uno más amplio en SNES.

Aunque *Super Pang* agotó de forma efectiva un concepto simple, varias secuelas le siguieron años después. Mientras que *Super Pang* corría, como el original, sobre el mismo hardware Z80, en 1995 *Pang 3* (o *Buster Buddies* en USA) se desarrolló para un sistema basado en el 68000 y, por tanto, se benefició de una mejora de rendimiento. El último arcade fue el poco conocido *Mighty Pang*, que llegó en el año 2000 y actualizó los gráficos una vez más, dejando la jugabilidad prácticamente inalterada.



» [Arcade] Uno de los niveles en los que el power up "garfio" (que se anclaba a las plataformas) resultaba imprescindible.



En el mercado doméstico, los tres primeros juegos fueron recopilados para PlayStation en 1997 (se llegó a anunciar una versión para Saturn, pero no se lanzó). *Super Pang Collection* no tuvo mucho tirón en su momento, pero se ha convertido en un ítem de coleccionista y tendrás que soltar mucho más de un puñado de monedas de 25 pesetas para hacerte con él. Una década después, los tres juegos se incluyeron en Capcom *Puzzle World*, una excelente, aunque erróneamente titulada, colección para PSP que también incluía el brillante *Super Puzzle Fighter II Turbo*.

Gracias a las secuelas y relanzamientos, la serie *Pang* ha permanecido entre nosotros como un globo de cumpleaños, que aun desinflándose... sigue resistiendo. Y más juegos han insuflado nuevos aires a la serie. *Pang: Magical Michael* se lanzó en 2010 para DS, ampliando el componente plataformero, y ya en 2016, *Pang Adventures* salió en diversos formatos, aportando nuevas armas y jefes finales. Si cuentas a *Cannon Ball* de Hudson Soft como "precuela" de *Pang*, entonces la serie lleva a flote más de 30 años y no parece que vaya a desinflarse pronto. ✱

SECUELAS DE PANG

Si pensabas que la invasión de globos del original fue un incidente aislado... ¡estabas equivocado!



SUPER PANG
ARCADE, 1990

■ Lanzado con prisas en los arcades, quizá para aliviar la caída de recaudación del original, esta versión actualizada introdujo un modo sin fin, nuevos tipos de globo (incluyendo extra grandes y, sí, globos hexagonales) y poco más. Jugando en cooperativo hubo un cambio útil: el nivel no se reiniciaba cuando uno de los jugadores moría.



PANG 3
ARCADE, 1995

■ La serie regresó, pero no los hermanos, que fueron sustituidos por un cuarteto de personajes sin atractivo, cada uno con sus propias armas (uno dispara flechas en diagonal, por ejemplo). Volvieron los modos de juegos anteriores, junto con un modo para principiantes que tenía 10 niveles. Los globos bomba se introdujeron aquí.



MIGHTY PANG
ARCADE, 2000

■ Volvieron los hermanos, como la jugabilidad clásica, aunque aquí era más frenética y agotadora que nunca. El modo principiante de *Pang 3* fue sustituido por un modo Experto: fue un juego diseñado con los veteranos en mente. El nuevo estilo visual (con fondos que tenían movimiento) fue un añadido bien recibido.



PANG: MAGICAL MICHAEL
NINTENDO DS, 2010

■ Este curioso título indica que, por fin, hay una trama: algo sobre un mago que la lía parda en un experimento y libera globos que, él mismo, tiene que eliminar. El juego tenía un montón de modos distintos e hizo un buen uso de la pantalla dual de DS. Además fue el encargado de introducir el concepto de *Pang* a una nueva audiencia.

RELOJ
DETIENE LOS GLOBOS



“El mayor quebradero de cabeza fue con el número de globos rebotando alrededor”
Richard Underhill



PANG ADVENTURES
PS4/XBOX ONE/PC/MOBILE, 2016

■ La serie hizo un sorprendente regreso a las plataformas actuales, con su sexta reencarnación. Como puedes imaginar, hay novedades a mogollón (lanzallamas, globos de lava, jefes...), pero en su corazón sigue residiendo la misma diversión. Genial para partidas rápidas, solo o acompañado, como el original.

GARFIO

CONSEJOS

Con estos consejos, te convertirás en un gran revienta globos



TÓMATE TU TIEMPO
■ No seas un agonías e intentes dividir cada globo en cuanto se ponga a tiro. El límite de tiempo es generoso, así que ve despacio e intenta eliminar por completo un globo grande antes de ir a por otro.



A POR LA PISTOLA
■ La pistola Vulcan es el mejor arma del juego. Cógela y revienta los globos cuando estén en su punto más alto, y elimina los pequeños antes de que toquen el suelo. Combínalo con el reloj, y éxito asegurado.



DISPARA Y DESAPARECE
■ Quedarse quieto y disparar es el mayor error que puedes cometer. En su lugar, muévete en cualquier dirección, disparando harpones mientras te mueves. Los globos impactarán con ellos y tú estarás ya lejos.



¡ÉCHAME UNA PINZA!
■ Las criaturas que aparecen en pantalla te matarán, pero también pueden ser de ayuda. El cangrejo en concreto destruirá los globos más pequeños con sus pinzas, pudiendo concentrarte en otra parte.



EVITA LA DINAMITA
■ La dinamita reventará los globos hasta dejarlos en su forma más pequeña. Suena bien, hasta que te ves rodeado por mogollón de pequeñas bolitas. Úsala con cautela... o casi mejor que no.



SÉ EL JUGADOR UNO
■ Si ambos jugadores cogen un power-up a la vez, siempre se le otorgará al primer jugador. En la parte negativa, si ambos son golpeados por un globo a la vez, será el jugador uno el que sacrifique una vida.



LUCHA CON GANCHO
■ El gancho es útil en niveles con muchas plataformas y espacios cerrados, donde puedes atrapar los globos más pequeños. En zonas abiertas quedarás desprotegido mientras el gancho esté... enganchado.



EL PASTEL NO MIENTE
■ A medida que el juego avanza, el valor de la comida que cae va en aumento, hasta llegar al trozo de pastel, que reporta 50,000 puntos. También ganarás más puntos si coges la comida, en lugar de dispararla.

THE HOUSE OF

Cuando los muertos se alzan, solo hay una manera de devolverles al sueño eterno... dispararles hasta que no quede ni rastro. Nick Thorpe recarga su pistola y entra en la casa de los horrores de Sega.



» [Arcade] Las cabezas explotan, los globos oculares vuelan... si da asco, está en este juego.



» [Arcade] Intentar llegar a la mansión es peliagudo: hay zombis por los alrededores.

THE DEAD

Es notable lo que hacen unos cuantos años insistiendo una y otra vez en la misma materia: después de años ignorando los juegos con pistolas de luz, Sega produjo unos cuantos éxitos a mediados de los noventa que supusieron la cima del género: *Jurassic Park*, *Rail Chase*, *Virtua Cop* o *Gunblade NY* entre otros. Aunque los equipos AM2 y AM3 estaban detrás de ese lucrativo mercado, AM1 había estado ocupado con juegos como *Die Hard Arcade*, pero la hora llegó para ese equipo cuando también se puso a producir juegos con pistolas, y se agruparon en torno al veterano productor Rikiya Nakagawa y el director Takashi Oda.

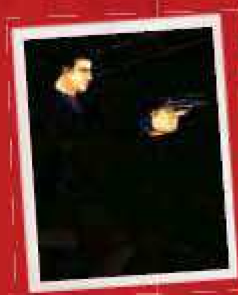
El objetivo de AM1 era producir un juego que pudiera diferenciarse de la competición interna entre AM2 y AM3, y se rechazaron ideas para un juego de ambientación policial para no parecerse a *Virtua Cop*. El equipo pensó en una ambientación de terror sobrenatural, y decidió que, para atraer al público adulto, su juego iría bien cargado de ▶

LOS HÉROES



THOMAS ROGAN

■ Este agente del AMS es impulsivo y violento, pero también uno de los mejores de la organización. La llamada de socorro de Sophia le alerta de la masacre en la mansión. Más adelante en la serie, lidera una organización que aniquila zombis, y posee un importante rol en el desarrollo de *The House Of The Dead III*.



AGENTE G

■ Un frío agente del AMS y compañero de Rogan. G sobrevive al incidente y hace apariciones en todos los juegos lanzados posteriormente: es herido al principio de *The House Of The Dead 2*, y es el protagonista de *The House Of The Dead III* y *The House Of The Dead 4 Special*.



SOPHIE RICHARDS

■ Investigadora de DBR Corporation y novia de Thomas Rogan. Después de un primer intento de fuga es atrapada por The Hangedman y herida gravemente por The Chariot. Su destino final depende de ti, pero oficialmente sobrevive y tiene una niña, la protagonista de *The House Of The Dead III*.

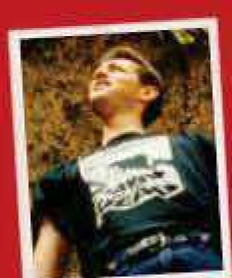


DR ROY CURIEN

■ Director de desarrollo de DBR Corporation y principal antagonista del juego. Nacido en una familia noble, heredó la Mansión Curien. Su trabajo rompió la barrera entre la vida y la muerte, creando un ejército de zombis. En *The House Of The Dead III* se revela que los experimentos de Curien tenían como objetivo sanar a su hijo gravemente enfermo, Daniel.

P&R: WARREN HAWKES

El ex-grafista de Tantalus nos revela cómo The House Of The Dead fue simplificado para sus versiones domésticas.



¿Cómo llegaste a trabajar para las conversiones de *THOTD*?
Perfect Entertainment compró el estudio australiano Tantalus, un pequeño pero talentoso equipo instalado en Melbourne y formado por ex-empleados de Beam Software (anteriormente Melbourne House). Tantalus había portado el último arcade de Sega a Saturn, *Manx TT*, con buenos resultados. Tantalus siempre iba un poco corto de grafistas con experiencia, así que un par procedentes de Perfect en Londres se transladaron para participar en proyectos más grandes como ese. El éxito de *Manx* allanó el camino para proyectos futuros, pero cuando *House Of The Dead* cayó en nuestro regazo, el poco tiempo de desarrollo y la magnitud del juego obligaron a ampliar el equipo, tanto programadores como grafistas.

Para cuando había acabado en *Discworld II*, así como en un RPG de pistoleros que nunca llegó a salir, estaba considerando mudarme a Estados Unidos para cambiar de aires. El destino me favoreció cuando se aceleraron las fechas de entrega de *House Of The Dead*, así como el hecho de que uno de los grafistas de Tantalus quisiera trabajar en Reino Unido, así que nos intercambiamos los puestos. No sabía qué esperar de Melbourne o Australia y me lo imaginaba como un cruce entre *Vecinos* y *Mad Max*.

¿Cuánto tiempo tuvo el equipo para completar la conversión, y qué medios proporcionó Sega?
Volé a Australia en 1997 y el juego tenía que estar acabado entre principios y mediados de 1998. Creo que para PC había algo más de tiempo, pero seguían siendo plazos muy cortos, con ambas versiones producidas a la vez y con distintos programadores. Personalmente no traté con Sega, se encargaba de ello uno de los directores y productores de Tantalus: el ya fallecido 'Artie' Kakouris, que tenía buena fama tras el trabajo con *Manx*. Tengo la impresión de que Sega no nos presionó mientras trasteábamos con su niño, y que había respeto entre los desarrolladores.

En cuanto al arte, nos pasaron un disco duro con todos los assets de las ROMs originales y las escenas Softimage. Investigando dimos con algunos archivos modificables y personajes ocultos que no llegaron a aparecer en el juego final. Uno se llamaba Mr G, era una especie de gorila albino en el cuerpo de un hombre, con máscara sado y pantalones de látex. Otro era una mujer de aspecto sexy y largas piernas que también hacía las veces de jefe: se llamaba Syndy, se paseaba en corsé y llevaba un martillo enorme. Supongo que esos personajes eran demasiado adultos, junto a otros que parecían un cruce entre cenobitas de *Hellraiser* y alguien enfundado en látex de cuerpo entero.

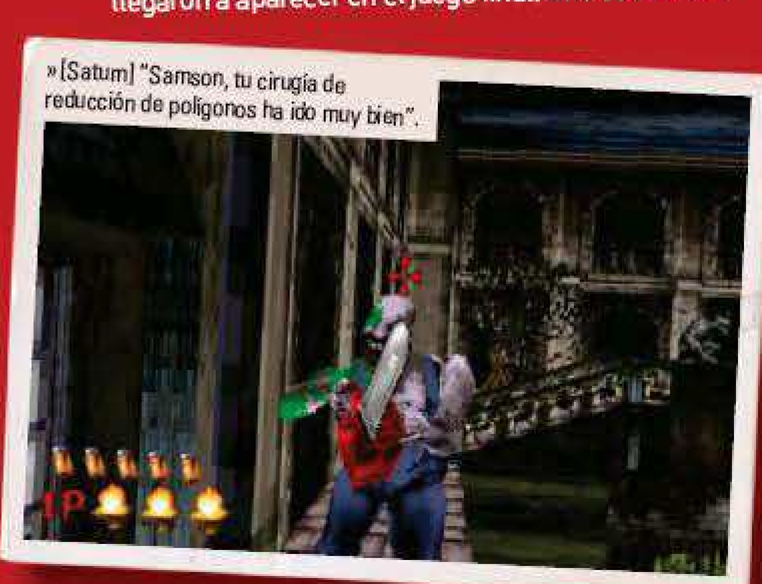
La Saturn tenía fama de no tener demasiada potencia para las 3D. ¿Con qué dificultades os encontrasteis?
Para los personajes era bastante complicado editar o visualizar las animaciones, ya que solo teníamos un par de animaciones finales en formato Softimage. Que yo recuerde solo teníamos disponible a Sophie como modelo completo. Generalmente, si querías ver la animación de un personaje, la tenías que ver en el juego, o tomar como referencia alguna de las máquinas de arcade que teníamos en la cocina. La mayoría del tiempo, cuando trabajábamos con los assets de los personajes lo hacíamos por partes, como una pierna o un brazo, y a veces lo más difícil era adivinar la orientación de esos elementos. No era lo ideal.

Tuvimos que hacer grandes recortes para Saturn, y la versión puede parecer primitiva para los estándares actuales. Solo los jefes tienen un nivel de detalle razonable porque eran los únicos personajes en pantalla, y Paul tenía algo más de memoria con la que jugar. Para ahorrar en el recuento de polígonos escatimábamos en efectos como explosiones y salpicones de sangre. Los sprites y las texturas se redujeron a paletas de 4 bits.

El mapeado de los niveles era algo menos complejo y se trataba simplemente de comprimir polígonos y hacer algo de limpieza: todos los fondos tenían que ser de una pieza. Otro factor era que la ROM del arcade usaba texturas en una escala de grises que venía en el código. Cuando hubo que reducirlo para Saturn y rehacerlo a mano tuvimos la oportunidad de mejorarlos. En algunos casos funcionó y en otros no.

Es innegable el trabajo de base que habían hecho en juegos previos de Tantalus el programador Shane Stevens y el creador de herramientas y director Andrew Bailey, que creaban herramientas y les ponían nombres de cerdos, no me preguntes por qué. Con ellas se hacía casi toda la compresión de polígonos.

Durante años se ha dicho que la versión de Saturn no estaba acabada. ¿Qué hay de cierto?
Esa es nueva. Los plazos eran muy justos, pero ni nos saltamos objetivos ni dejamos nada a medias. De hecho, Perfect envió grafistas para ayudar con la compresión. Quizás no teníamos mucho tiempo para pulir el resultado, pero es diferente a no terminar. En veinte años en la industria, siempre he visto que tiempos y presupuesto han sido factores básicos para los resultados.

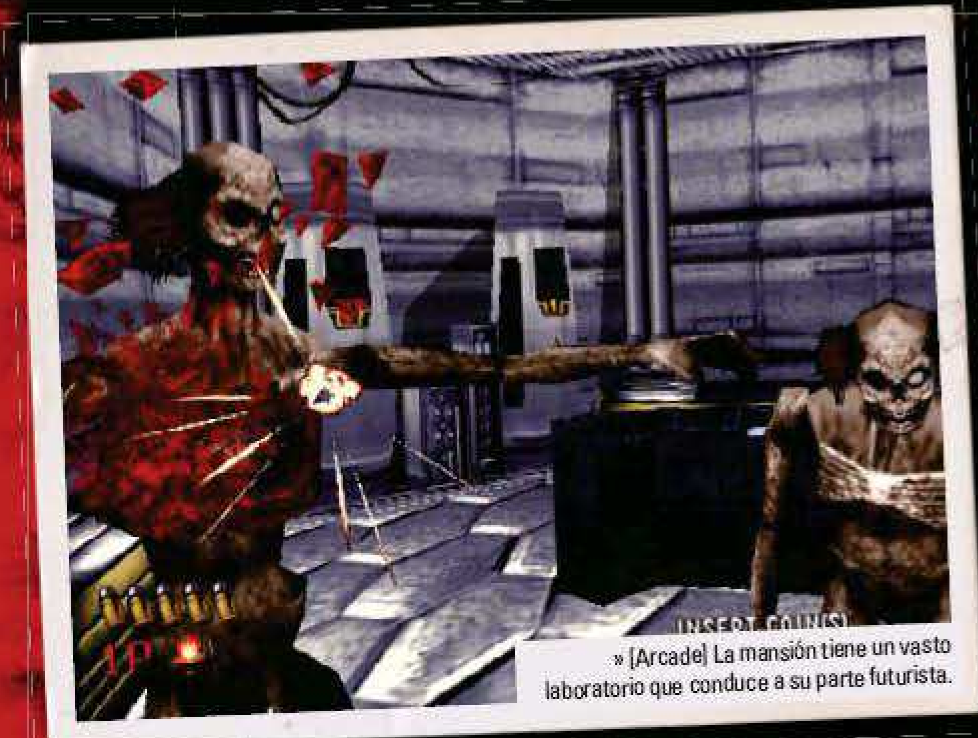

» [Saturn] "Samson, tu cirugía de reducción de polígonos ha ido muy bien".

POLÍGONOS PERFECT



zombis, en vez de horrores más infantiles como los fantasmas, y los protagonistas serían más mayores que los adolescentes que normalmente aparecían en los juegos japoneses. El resultado sería *The House Of The Dead*.

La ambientación del juego es típica de una historia de terror. El 18 de diciembre de 1998, el agente del AMS Thomas Rogan recibe una llamada telefónica de auxilio de su novia Sophie Richards, investigadora de la DBR Corporation, una tenebrosa compañía de desarrollo científico ubicada en la Mansión Curien. El doctor Roy Curien, dueño de la mansión y director de la compañía, se ha vuelto loco y ha liberado los resultados de sus experimentos... ¡una horda de



» [Arcade] La mansión tiene un vasto laboratorio que conduce a su parte futurista.



» [Arcade] Estos zombis cyborgs son un auténtico dolor: se mueven rápido y pueden dispararte garras.

" Husmeando en las carpetas, dimos con archivos funcionales y personajes ocultos que no se utilizaron en el arcade "
Warren Hawkes

no-muertos! En su llamada, Sophie revela que los monstruos han empezado a atacar y matar al equipo del laboratorio. Junto al misterioso Agente G, el trabajo de Rogan es ir a la mansión y detener a Curien, así como rescatar a todos los supervivientes que pueda.

El tema permitió a *The House Of The Dead* distanciarse de otros juegos de pistola de Sega. *Virtua Cop* se centraba en la precisión y la puntería, y *Gunblade NY* tenía una metralleta y una masacre sin paliativos. Con zombis como enemigos, AM1 podía ofrecer lo mejor de ambos mundos. Los muertos putrefactos eran más grandes que el gángster medio de *Virtua Cop* y avanzaban torpemente hacia la pantalla, pero tenían una resistencia inhumana: la mayoría de los enemigos aguantaban bastantes impactos, lo que obligaba a recargar la pistola de seis tiros una y otra vez mucho más rápido. Aún así, la puntería era importante: los disparos en la cabeza eran la manera más rápida de derribar a un enemigo, y se podían mutilar extremidades una a una con disparos bien dirigidos. Los jugadores más habilidosos podían usar esto en su beneficio, por ejemplo disparando al brazo de un zombi antes de que éste lanzara un hacha.

Así funcionaba el ingenioso gore de *The House Of The Dead*: el juego no solo te permitía desmembrar de formas grotescas a los enemigo, sino que te animaba a ello mediante su mecánica. El juego también dio un paso más allá de a lo que se consideraba aceptable: los zombis podían tener agujeros a través de los que se veía el otro lado, huesos asomando donde antes había extremidades, y sus cabezas podían pulverizarse (más de una vez con algún que otro globo ocular volando hacia el jugador). Aún así, los cubos de sangre y violencia exagerada eran difíciles de tomar en serio: otra de las claves de *The House Of The Dead* es su encanto de serie B. Los actores recitaban sus líneas claramente sin saber el contexto, lo que conducía a una extraña atmósfera propia de película de terror de bajo presupuesto.

Por supuesto, la violencia extrema del juego no agradó a todo el mundo. El caso más notable fue el de la ciudad norteamericana de Indianápolis, que elaboró una ordenanza mediante la cual las recreativas más violentas tenían que estar en un compartimento aislado de los ojos de los menores, que solo podían entrar acompañados a esa zona. *The House Of The Dead* fue uno de los juegos que sirvió para crear excepciones a esta ley, y se convirtió en clave para el juicio que enfrentó a la American Amusement Machine Assocation contra la ciudad. El juez de apelación Richard Posner no estaba convencido de que el juego debiera estar apartado del resto basándose en la obscenidad o el daño psicológico, ya que "*The House of the Dead* muestra zombis siendo eliminados de forma espectacular, con miembros cercenados y abundancia de sangre; pero se produce de una

THE HOUSE OF THE DEAD

TOUR GUIADO

La mansión Curien es grande, y no la verás completa en una sola partida. Aquí están todos los desvíos.

CANAL Salva al científico si quieres retomar el camino principal por la casa. Si muere, seguirás por las alcantarillas.

PUENTE Necesitas rescatar a un científico si quieres ir por el camino principal. Si muere, encontrarás su cadáver en el puente e irás por el canal.

ENTRADA Mata al enemigo de tu izquierda si quieres entrar por la puerta principal. Si lo dejas vivir, lo perseguirás por las escaleras.

PASILLO Evita a los zombis más corpulentos si quieres entrar en la casa. Si te hieren caerás por un agujero en el sistema de alcantarillado.

TRAMPILLA Dispara a la trampilla si quieres ir hacia la cocina. Si la dejas intacta irás por el pasillo en su lugar.

PASILLO Dispara al botón con una flecha dibujada para encaminarte hacia la cocina. Si no lo haces tomarás la ruta de la galería.

CANAL SUBTERRÁNEO · MOLINO · CANAL · TORRE DE AGUA · PATIO DELANTERO · PUERTA · PUENTE · PUENTE · PASILLO · CARCEL · PATIO · ALMACEN · PASILLO · SALA DE ARTE · COMEDOR · COCINA · SALA DE BILLARES

CAPÍTULO 2: VENGANZA

■ Si puedes abrirte paso hacia la galería o la cocina y las zonas con comedores, empezarás a descubrir el secreto de la mansión: un gran laboratorio de investigación donde tienen lugar los experimentos más letales de Curien. La gran pelea tiene lugar bajo la luz de la luna en el balcón más alto de la casa.

CAPÍTULO 1: TRAGEDIA

■ Empiezas en la entrada de los terrenos de la mansión: debes abrirte paso por el edificio y rescatar a Sophie. Dependiendo de tus elecciones, entrarás por la puerta principal y lucharás por los primeros pasillos, o te adentrarás en los canales subterráneos y avanzarás por debajo del edificio principal.

ESCALERAS Dispara a los escombros para volver a la casa por las escaleras. Si no lo haces tendrás que abrirte paso por el patio.

BALCÓN Evita a los zombis más corpulentos para continuar por el balcón. Si te alcanzan, caerás y tendrás que continuar por el patio.

PISO ROTO Evita ser alcanzado por el Bentley si quieres continuar hacia el piso superior. Si te alcanza, caerás en el bar.



THE CHARIOT Este coloso es prácticamente invulnerable a tus disparos. Para dañarle tienes que alcanzar la marca que brilla en su pecho. Cuando le hayas dado suficiente, su armadura se caerá y será vulnerable.

LAS CONVERSIONES

Pese a su éxito en arcade, The House Of The Dead tuvo pocas versiones domésticas. Veámoslas...

SATURN 1998

■ Al ser uno de los principales lanzamientos para Saturn de 1998, *The House Of The Dead* fue analizado con mucho detalle y en general aguantó bien el tipo. La mecánica es más o menos idéntica, con movimientos de cámara y animaciones imitando con bastante acierto el original. Hay un descenso notable en la calidad de los modelos 3D y texturas, así como ocasionales pantallas de carga a mitad de nivel. Como juego que llegó en los últimos años de vida de la Saturn, *The House Of The Dead* sufrió graves desequilibrios en los precios entre zonas: una copia japonesa costaba unos diez euros y una copia PAL podía irse a los cuarenta, mientras que la versión USA te destrozaba el bolsillo superando los cien.



PC 1998

■ Igual que sucedió con la versión de Saturn, *The House Of The Dead* para PC fue desarrollada por Tantalus. Como resultado, el juego es muy similar a su contrapartida consolera, con modelos 3D y movimientos de cámara indistinguibles en ambos casos. La versión de PC se beneficia de texturas en alta resolución y mejor frame-rate, así como de niveles que transcurren íntegros sin pantallas de carga. Carece de los efectos de semitransparencia de los gráficos de Saturn y solo se puede controlar con ratón. Lo bueno de esta versión es que ha estado disponible durante años en todo tipo de etiquetas y catálogos. Aún es fácil encontrarla francamente tirada de precio.



THE HANGEDMAN Puedes dispararle para rebajar su energía, pero si quieres una puntuación alta, entretente disparando a los murciélagos. Cuando empiece a atacar, apunta al pecho para salir victorioso del épico combate.



THE HERMIT Intentará atraparte con sus patas, pero puedes defenderte con certeros disparos a su cabeza. Después de ser convenientemente castigado te lanzará redes. Dispárales en el aire e insiste con la cabeza.

CAPÍTULO 4: LA CASA DE LOS MUERTOS

■ No hay aquí ni salida ni vía alternativa. La cueva está vigilada por dos enemigos que te resultarán familiares, The Chariot y The Hangedman: son tan duros como antes y tienen los mismos patrones de ataque. Cuando los mates te enfrentarás a la obra maestra de Curien.

VERTEDERO Salva al científico si quieres entrar por la puerta de inmediato. Si muere, tendrás que recuperar la tarjeta de seguridad de su cuerpo.

HABITACIÓN MECÁNICA
DORMITORIO
PRIMER CENTRO DE INVESTIGACIÓN
LABORATORIO
SEGURIDAD
ASCENSOR
FÁBRICA
SALA DE CONDUCTOS
VERTEDERO
SEGUNDO CENTRO DE INVESTIGACIÓN
CÚPULA DE CULTIVO
CUEVA
CUEVA DE PIEDRACALIZA
TERCER CENTRO DE INVESTIGACIÓN
BAR

LABORATORIO Dispara al botón para levantar el puente y enfrentarte a los prototipos de ciberzombis. Si no, salta y enfréntate a los zombis habituales

ASCENSOR Dispara al botón derecho del ascensor para ir por la sala de conductos de ventilación subterránea. Si no, atravesarás la fábrica.

CAPÍTULO 3: VERDAD

■ Ahora estás en las profundidades de los laboratorios, donde nada queda de la fachada de la mansión. En vez de eso te vas a encontrar con un montón de equipamiento mecánico y enemigos a los que enfrentarte: verás a los cyborgs, y también a Harris y su clásica bola de demolición.

PUERTA ACORAZADA Dispara a la puerta izquierda para tomar el camino hacia la cúpula de cultivo. O no lo hagas y muévete por la zona inferior.

THE MAGICIAN Este androide es rápido y en sus devastadores ataques te lanzará bolas de fuego. Apunta a los cables para dañarle. Después de un rato te atacará con golpes fuertes, pero puedes detenerle en su punto débil.

forma tan estilizada y similar a los dibujos animados que no se puede considerar 'obsceno' en el mismo sentido que lo sería una fotografía que muestra a alguien decapitado. A nadie se le va a revolver el estómago."

> "En Saturn hubo que reducir mucho los gráficos que, para los estándares actuales, pueden parecer primitivos"
> Warren Hawkes

Por suerte, el atractivo de *The House Of The Dead* va mucho más allá de su violencia, ya que era un juego que favorecía rejugarlo una y otra vez. Para empezar, las vidas extra y los objetos que daban puntos de bonus se podían encontrar por todas partes dentro de cajas que se rompían, jarrones y demás. Y luego estaban los caminos alternativos: en numerosos lugares del camino podías tomar decisiones que variaban la ruta que tomabas por la mansión (ya fuera al no lograr salvar a un científico, acertar a una palanca para levantar un puente o simplemente ser empujado por un agujero). Ir por esas rutas te ponía en contacto con nuevos enemigos y nuevas oportunidades de mejorar la puntuación. Para muchos jugadores, encontrar la ruta perfecta es parte de la diversión.

Para otros jugadores el principal valor del juego está en los encuentros con los jefes, todos con nombres de Arcanos Mayores del Tarot. En esos momentos es donde AM1 está más inventiva, dejando de lado a los zombis convencionales y creando a criaturas más perturbadoras, entre ellas mutantes con armaduras, demonios alados y arañas gigantes. Son enfrentamientos tensos y difíciles, que pueden dejar al jugador muy tocado de cara al siguiente nivel si no ha salvado a suficientes científicos.

Los beneficios consagraron a *The House Of The Dead* como una de las recreativas más populares de Sega en 1997, y pronto llegaron los ports domésticos para PC y Saturn. Y poco después, las secuelas. A tres continuaciones en recreativa y una precuela exclusiva de consola se sumaron spin-offs como *The House Of The Dead EX*, *The Typing Of The Dead*, *The Pinball Of The Dead* y *Zombie Revenge*. También hay guiños en títulos como *Sonic & All-Stars Racing Transformed* y *Project X Zone*, así como figuras de acción y un par de películas (que los fans prefieren olvidar).

Pese al éxito, Sega no ha convertido *The House Of The Dead* a plataformas domésticas modernas, así que la única forma legal de jugarlo es buscar la recreativa original o las viejas conversiones. Es una situación extraña, sobre todo porque las secuelas se pueden encontrar sin problemas en consolas recientes como Wii o PlayStation 3. Aún así, tiene sentido que tengas que poner en marcha algo de nigromancia digital para poder disfrutar el clásico, ¿no crees? *

NEO·

UNIDAD CD-ROM
Los juegos de Neo-Geo tenían que acceder y cambiar un montón de datos, y esta unidad óptica era la forma más barata de hacerlo. Por desgracia, su velocidad 1x no era la ideal para el trabajo...

NEO·GEO CD

CUERPO MÁS FINO
Sin la necesidad de tener que acoger enormes cartuchos ROM, la Neo-Geo CD podía permitirse ser algo más compacta que la Neo-Geo AES.

·GEO CD

La gama Neo-Geo CD fue un valiente intento de llevar los videojuegos con calidad recreativa al hogar, a un precio razonable. Repasamos los pros y los contras de poseer uno de estos caros y cotizados sistemas

CARGA SUPERIOR
El primer modelo de Neo-Geo CD tenía un mecanismo de carga frontal. Los posteriores optaron por la carga superior para reducir costes.

SENSACIONES ARCADE
Al utilizar los mismos puertos que Neo-Geo AES, Neo-Geo CD era compatible con los sticks existentes, de gran calidad, así como con sus propios pads de control, creados para el sistema.

El lanzamiento de Neo Geo, la consola de SNK, en abril de 1990 (finales de 1991 en España) marcó un momento clave en la historia de las consolas domésticas. Por primera vez era posible jugar versiones exactas – no clones limitados – de títulos arcade en el calor del hogar. Con su elegante eslógan de márketing, 'The Future Is Now' (el futuro es ahora), el hardware de recreativas de Neo-Geo (MVS) y su versión doméstica AES albergaron algunos de los juegos más excitantes de inicios de los 90, como las sagas *The King Of Fighters* o *Samurai Shodown*, la aclamada serie *Metal Slug* o shooters visualmente bestiales como *Pulstar* y *Blazing Star*. El tan cacareado sistema de '24-bit' estuvo a la altura (en latín, Neo-Geo indica 'Nuevo Terreno'). Todo sumaba para los sueños húmedos de los fans de los recreativos.

Las especificaciones técnicas del dispositivo fueron notables para la época. Su innovadora arquitectura 2D permitió que en pantalla, a la vez, hubiera 380 gigantescos sprites multicolor, con una paleta de 4.096 colores de un total de 65.536. La meteórica velocidad de proceso gráfico fue obra de una CPU 68000 acompañada por un Zilog Z80 y otros chips de vídeo personalizados, mientras que el procesador de sonido Yamaha (en placa) proporcionaba 15 canales de sonido, con una impresionante síntesis de voz digital. Con sus grandes cartuchos y enormes memorias, los juegos de Neo-Geo se veían y sonaban más impresionantes que cualquier otra cosa en un sistema doméstico, sobre todo por sus enormes sprites, fondos vibrantes, animaciones y efectos de zoom dinámico. La monolítica consola con pinta de "losa negra" hizo pequeños a otros sistemas coetáneos, en tamaño y prestaciones. ▶



» [Neo-Geo CD] El cotizado y raro de encontrar *Neo Turf Masters* es un profundo juego de golf.

» [Neo-Geo CD] Los inmensos jefes, y los camellos, son las enseñas de *Metal Slug 2*.

CATÁLOGO DEFINITORIO

Los grandes éxitos que hicieron brillar a Neo-Geo CD



IRONCLAD 1996

■ Este shoot-'em-up exclusivo de Neo-Geo CD fue producido por Saurus, padre de la excelente serie *Shock Troopers* y, por desgracia, no salió de Japón. Es uno de los juegos de este tipo más excitantes del sistema, con unos exquisitos toques visuales steampunk y guiños a los clásicos del shoot'em-up, como *Darius* y *R-Type*.

METAL SLUG 1996

■ Para algunos es la entrega definitiva de *Metal Slug*, en términos de acción, ritmo y duelos épicos con jefes. En Neo-Geo CD tiene un bonus único, Combat School, una suerte de modo survival para poner a prueba el nivel de los jugadores curtidos. Sus razonables y breves tiempos de carga lo hacen, discutiblemente, mejor que en AES.



CROSSED SWORDS II 1995

■ Una secuela del hack-'em-up fantástico de Neo-Geo, superior gráficamente, que fue diseñada específicamente para la versión CD de la consola. La inusual vista 3D del jugador, como un fantasma, remite a *Super Punch Out*, mientras que su estructura del juego, más del tipo RPG, y múltiples habilidades mágicas aumentan su atractivo.

NEO DRIFT OUT 1996

■ Otra recreativa que saltó a Neo-Geo CD, pero no a AES. El arcade de velocidad de Visco recuerda mucho a una interpretación aérea de *Sega Rally*. La sensación de velocidad y los derrapes son muy disfrutables, y ofrece tres conocidos coches para conducir: el Mitsubishi Lancer, el Subaru Impreza y el Toyota Celica.

PUZZLE BOBBLE 1995

■ El clásico puzle de Taito nunca vio la luz en AES, a pesar de haber sido distribuido internacionalmente para el sistema recreativo de Neo-Geo. Con sus adorables dinosaurios escupe pompas y coloridos gráficos, es uno de esos juegos que sigue siendo tan divertido de jugar como cuando salió, sobre todo con dos jugadores.

» [Neo-Geo CD] Esta serie de shooters de temática bélica se tituló *Aero Fighters* fuera de Japón.



> "Uno de los obstáculos del sistema fue el hecho de que el lector de CD fuera de velocidad sencilla (1x), que era evidentemente lenta"



» [Neo-Geo CD] Uno de los últimos lanzamientos de Neo-Geo CD, *The Last Blade 2* era un soberbio juego de lucha. Lástima de largos tiempos de carga.

▶ Pero un gran poder conlleva un elevado precio. De lanzamiento, Neo-Geo AES costó 79.999 ptas. (99.000 ptas. con un juego) y los primeros cartuchos rondaban las 24.990 ptas. Era muy cara para que el jugador medio la considerara una alternativa viable a SNES o Mega Drive u ordenadores domésticos como el Amiga.

En un intento de reducir los costes de fabricación y hacer los juegos más asequibles, SNK lanzó una versión CD de Neo-Geo, que presentó en el Tokyo Toy Show de junio de 1994. Cuando la nueva consola, bautizada Neo-Geo CD a secas, se lanzó poco después en Japón, la primera producción de 25.000 unidades voló en un día. Norteamérica tuvo que esperar a octubre de 1995 para acceder a su versión del sistema, aunque los europeos lo tuvimos un poco antes, en diciembre de 1994. La nueva consola costó 399 $ en EE.UU., y en Europa era posible encontrarla por 80.000 ptas. (500 euros), lo que no era una excesiva reducción de precio respecto a AES. Pero como los discos compactos eran más baratos de producir que los chips ROM, SNK podía vender sus juegos por una fracción de lo que costaban en cartucho. La nueva consola venía además con un robusto gamepad de cuatro botones, más pequeño que el stick de AES, pero que contaba con un "thumbstick", un híbrido entre cruceta y palanca, que recuerda a los mandos analógicos de consolas posteriores.

El primer modelo japonés de Neo-Geo CD era algo voluminoso y tenía un sistema frontal de carga de CD, al estilo equipo de música, que padecía de diversos problemas de fiabilidad. El segundo modelo, y el más fácil de encontrar hoy día, tuvo un sistema de carga superior, similar al de Sega Saturn o PlayStation. Esta fue la versión producida para el mercado internacional. Ambas versiones podían reproducir CDs de audio y no tenían bloqueo regional, por lo que no había restricciones para importar los juegos. De todos modos, uno de los obstáculos del sistema fue el hecho de que el lector fuera de velocidad sencilla (1x), que era evidentemente lenta, causando frustrantes tiempos de carga, sobre todo en juegos de lucha, en los que los jugadores tenían que esperar entre rounds o cada vez que cambiaban de personaje. Incluso juegos que no eran de lucha – el shoot-'em-up *Pulstar*, por ejemplo – sufría de molestas interrupciones entre niveles de un minuto o más, un paso atrás respecto de los tiempos de carga instantáneos de los cartuchos.

Para los benditos con paciencia, lo positivo de Neo-Geo CD fue que, por fin, podían sumergirse en un exclusivo catálogo de juegos de calidad a un precio



mucho menor. Para los fans de la lucha, la posibilidad de poseer versiones arcade-perfect de *Fatal Fury, Art Of Fighting* y *Samurai Shodown*, con sus sorprendentes efectos de escalado de sprites, era el cielo jugable. El sistema también fue valorado por sus fabulosos shoot-'em-ups (*Last Resort, Aero Fighters* y *Viewpoint*), y juegos deportivos, como *Baseball Stars, Super Sidekicks* y el brillante *Windjammers* (que llegará proximamente a PS4 y Vita). Para los productores de software ofrecía la excitante oportunidad de desarrollar, simultáneamente, para los salones y el mercado doméstico, añadiendo extras a la versión CD de sus títulos. Así, *Metal Slug* y *Metal Slug 2* tenían un nuevo modo combate no presente en AES, y *Neo Turf Masters* contaba con un nuevo circuito en el formato CD. Los desarrolladores también eran capaces de incluir audio mejorado, como en *Samurai Shodown II* y su banda sonora remezclada, muy superior a la de las versiones Arcade y AES.

Por muy grandioso que fuera su catálogo a mitad de los 90, SNK se dio cuenta de que Neo-Geo CD iba a combatir contra las máquinas de nueva generación de Sega y Sony. Y, aunque el sistema estaba técnicamente muy por delante de las SNES y Mega Drive, al menos en cuanto a mover conversiones arcade-perfect 2D de shooters y beat-'em-ups, estaba desarmada para competir contra las capacidades 3D de Saturn y PlayStation, y juegos como *Tomb Raider* y *WipEout*. La rama norteamericana de SNK quería solucionar el problema de los tiempos de carga, aceptando que era uno de los aspectos más criticados del sistema, y sintiendo que podía volver a atraer a los clientes a la marca Neo-Geo. Una tecera versión de Neo-Geo CD, la CDZ, atajaba este problema. Lanzada en 1996 en Japón, la nueva versión tenía un diseño mucho más compacto, y contaba con una caché de CD superior, lo que mejoraba significativamente las velocidades de acceso a disco. De hecho, la CDZ era casi necesaria para jugar a títulos que tiraban más de memoria, como *The Last Blade, King Of Fighters '99* y *Samurai Shodown IV*, debido a sus insoportablemente largos tiempos de carga. Por desgracia, la unidad era ▶

DECISIONES, DECISIONES

Analizamos las diferentes versiones del hardware de Neo-Geo CD

NEO-GEO CD Carga Frontal



■ El modelo japonés original tenía carga frontal de CDs, algo inusual en una consola de la época, pero mucho más frecuente en los equipos de música.

■ Fue el primer modelo de Neo-Geo CD en ponerse a la venta, y el más grande de los tres modelos existentes.

■ Todos los modelos de Neo-Geo CD tienen salida RCA A/V y S-Video y dos puertos para mandos, compatibles tanto con gamepads como arcade sticks.

NEO-GEO CD Carga Superior



■ Es la única consola Neo-Geo CD que se comercializó fuera de Japón, y por tanto, la más fácil de encontrar en Europa y Norteamérica.

■ Como todos los modelos de Neo-Geo CD, no tiene bloqueo regional, siendo sencillo jugar con títulos de importación.

■ El diseño de la unidad con carga superior de CDs es parecida a Sega Saturn, y probablemente es el más fiable de los tres modelos de consola.

NEO-GEO CDZ



■ La caché mejorada de la unidad de CD del modelo CDZ permite unos tiempos de carga más rápidos, de casi la mitad respecto a modelos anteriores.

■ La unidad es mucho más compacta que las otras versiones, cerca de dos tercios del tamaño total.

■ Por desgracia, la CDZ es propensa a sobrecalentarse si se utiliza en sesiones de juego de tres o más horas.

NOMBRES SIN GLORIA

La potente consola tampoco escapó al "relleno" en su catálogo...



BURNING FIGHT 1994

■ La respuesta de SNK al exitoso brawler de Capcom, *Final Fight*. Se intentó copiarlo directamente, y el resultado fue un clon nada inspirado y muy corrientito. No tiene mucho sentido tenerlo, incluso si eres un fan del original. Te recomendamos que pruebes en su lugar la mucho más disfrutable serie *Sengoku*.

RIDING HERO 1995

■ Claro deudor del arcade de motos *Super Hang-On* de Sega, aunque gráficamente le debe más al aún más viejo *Pole Position*, lo que no es nada bueno. Y, como en *Pole Position*, resulta muy difícil jugar unos pocos segundos sin chocarse con otros conductores o salirse de la pista para estrellarse contra una valla publicitaria.

AGGRESSORS OF DARK KOMBAT 1994

■ *Aggressors Of Dark Kombat* se ha ido forjando con los años cierto halo de juego de culto. Pero, salvo que seas un fan acérrimo del género, nosotros pasaríamos de él debido a que su sistema está muy orientado a las presas y agarres, y es difícil de dominar contra oponentes manejados por la CPU, pecando de ser bastante difícil.



THE LAST BLADE 1999

■ Uno de los juegos de lucha 2D más bellos de la historia fue víctima de los recortes en Neo-Geo CD (se eliminaron múltiples frames de animación para reducir los tiempos de carga). En los modelos más viejos de la consola puedes soportar hasta cuatro minutos de espera/carga, aunque su secuela, *Last Blade 2*, es algo mejor en este sentido.

THE KING OF FIGHTERS '99 1999

■ Del mismo modo, esta excelente entrega de la principal saga de lucha de SNK se vuelve muy frustrante por la gran cantidad de tiempos de carga que tiene entre rounds, con frecuentes pausas para cargar los fondos y los resultados post-combate. No es tan desesperante en CDZ, pero sigue sin ser la mejor forma de disfrutarlo.



» [Neo-Geo CD] *Pulstar* es, quizá, el shoot-'em-up más impresionante, técnicamente, del sistema.

> "Aun con problemas de sobrecalentamiento, el modelo CDZ es el más buscado, debido a sus reducidos tiempos de carga"

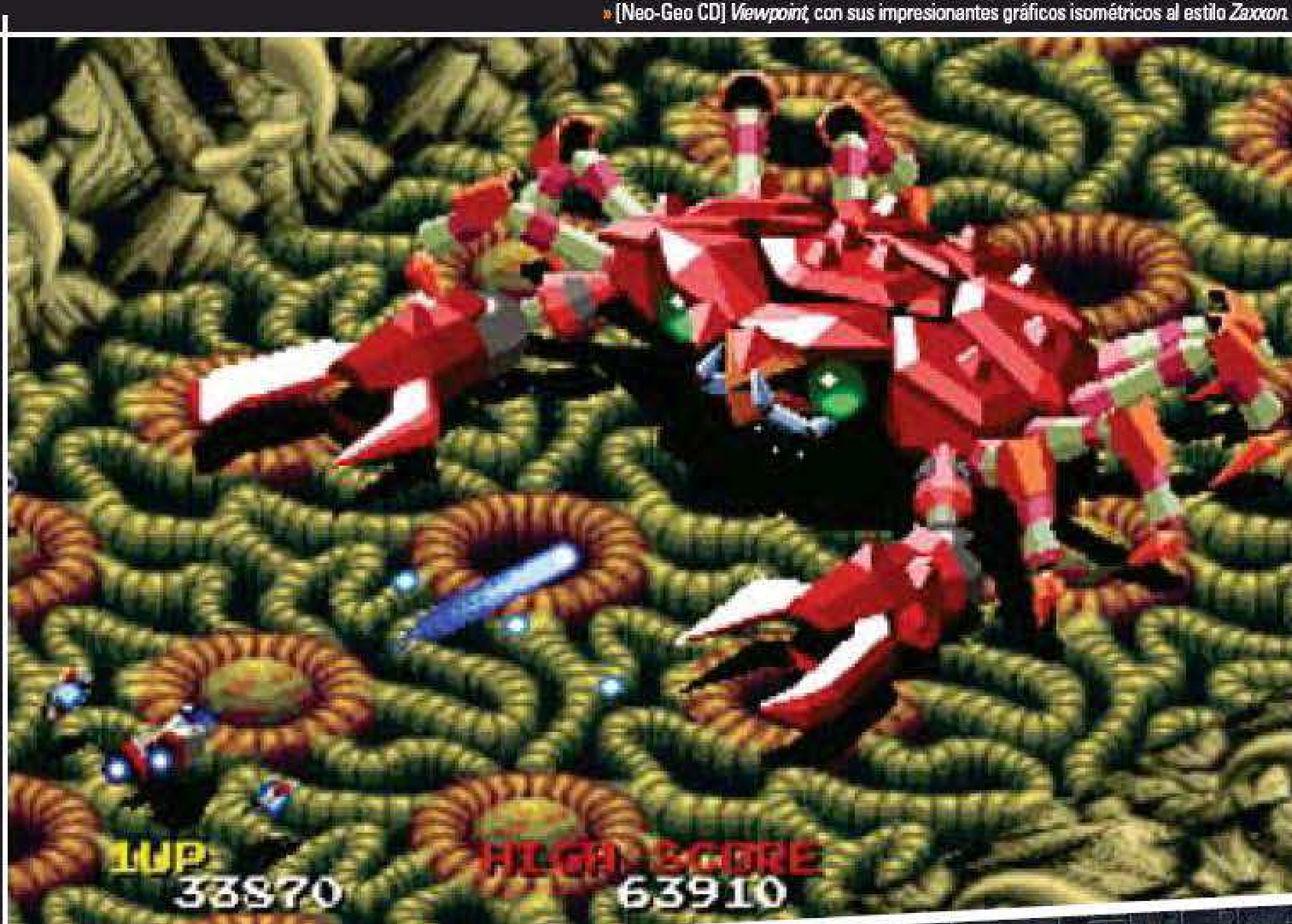
▶ propensa al sobrecalentamiento si estaba encendida durante mucho tiempo, debido a la reducida ventilación de la pequeña carcasa y el mayor calor producido por la nueva unidad CD. Se podía contraarrestar si no la utilizábamos más de tres horas seguidas, y usándola en un entorno fresco y bien ventilado. Quizá por esto, CDZ nunca se comercializó ni en Norteamérica ni Europa.

Aún con sus fallos, las tres versiones de la consola Neo-Geo CD siguen siendo, como otros sistemas domésticos de Neo-Geo, objeto de deseo de los coleccionistas. Y, para cualquiera que aprecie la historia arcade o los sprites y animación hecha a mano, siguen siendo uno de los mejores ejemplos de máquinas dedicadas al el juego en 2D. La versión europea de la consola deja una imagen de pantalla más pequeña y bordes negros porque opera a 50 MHz, pero un sistema importado de Japón o EE.UU., con un transformador, solventarán ese escollo. Y es interesante porque los ajustes de región de la consola determinan la región de los juegos, lo que significa que un sistema japonés se puede configurar para que los juegos estén en otro idioma. La excepción son los títulos sin traducir, como *Samurai Shodown RPG*. La versión de carga frontal japonesa y la de carga superior internacional son las más económicas, sin contar los gastos de envío. Aun con problemas de sobrecalentamiento, el modelo CDZ es el más buscado, debido a sus reducidos tiempos de carga. Por ello, suele costar el doble que los otros dos modelos. Prepara 90-120 € para los dos primeros modelos y 240-300 € para la CDZ. Y ojo, que los sistemas de 2ª mano pueden tener la lente del CD o el motor tocados, o incluso los gamepads, que dependiendo del trote y del anterior dueño, pueden tener problemas en el "thumbstick". Dada la rareza del hardware de Neo-Geo, estos problemas pueden ser difíciles de reparar. Todos los modelos ofrecen una gran salida de vídeo, y es recomendable usar un cable RGB a SCART (unos 15€).

Los juegos, atractivamente presentados, se pueden encontrar por poco dinero. Los más comunes, como *Top Hunter*, *Windjammers* y muchos juegos de lucha, se pueden encontrar por 18-30 €. Más cotizados están *Metal Slug* y *Twinkle Star Sprites*, aunque la palma se la llevan rarezas como *Ironclad*, que no bajan de 175 €. Comparados con los equivalentes de AES, no hay disparates como los 590 € que piden por *Ninja Commando* o los 1.800 € de *Metal Slug*, cifras inalcanzables para la mayoría de coleccionistas de estas versiones en cartucho. Por ello, puedes recuperar buena parte del catálogo de Neo-Geo CD sin que tu cartera se desangre, sobre todo si eres valiente como para meterte en sitios japoneses de subastas, donde se pueden encontrar lotes de juegos por un puñado de euros.



» [Neo-Geo CD] El shooter competitivo (y único en su especie) *Twinkle Star Sprites* es un maravilloso juego para dos jugadores.



» [Neo-Geo CD] *Viewpoint*, con sus impresionantes gráficos isométricos al estilo *Zaxxon*.

» [Neo-Geo CD] *Street Hoop* es uno de los muchos juegos deportivos bien ejecutados en Neo-Geo CD.

La última oleada de juegos para Neo-Geo CD, que incluyó a *The Last Blade 2* y *King of Fighters '99*, fue lanzada por SNK a principios de 1999. Como compañía, SNK se liquidó en 2000, y sus bienes fueron adquiridos por la coreana Playmore. El último juego producido por SNK, *Sengoku 3*, se lanzó en octubre de 2001 por la recién creada SNK Playmore, pero nunca llegó a Neo-Geo CD, al igual que otros esperados títulos como *Blazing Star*, *Shock Troopers*, *Garou: Mark of the Wolves* y *Metal Slug 3* (solo los dos primeros *Metal Slug* salieron en el sistema CD). De aquí en adelante, la reformada SNK Playmore se concentró en la publicación limitada en salones y AES, así como en dar apoyo al hardware de otros fabricantes, como Dreamcast y PlayStation 2, donde lanzaron *The Last Blade 2*, *Metal Slug 3* y *4*. En vida, Neo-Geo CD recibió un total de 98 títulos lanzados por SNK en Japón, de los cuales 75 se lanzaron al mercado internacional. El sistema continuó recibiendo el apoyo de desarrolladores homebrew y especializados, como los alemanes NG: Dev:Team, que lanzaron en 2007 el shoot-'em-up *Last Hope*.

Así llegamos a la pregunta: ¿merecen los sistemas Neo-Geo CD tu tiempo y dinero? La respuesta depende de lo fan que seas del catálogo de SNK, y que aprecies el hecho de estar jugándolos en el hardware original. Para la mayoría de juegos del sistema que no sean de lucha, los tiempos de carga no son un gran problema, y no son más evidentes que en posteriores sistemas basados en CD. Por ejemplo, el shooter *Last Resort* tiene una carga inicial de unos 30 segundos, tras la cual nunca vuelve a cargar. Sus primeros juegos de lucha, como *Samurai Shodown II*, *Fatal Fury 2* y *King Of Fighters '94*, tienen cargas intermitentes entre asaltos, pero aún así son bastante jugables. Pero si quieres jugar a posteriores beat-'em-ups, como *The Last Blade*, *Samurai Shodown 4*, o *King Of Fighters '99*, es probable que acabes frustrado, incluso con el más rápido modelo CDZ. La unidad CD simplemente no es todo lo rápida que debería para lidiar con las transferencias masivas de datos que requerían esos juegos. Una alternativa a los sistemas CD sin arruinarse con una Neo-Geo AES podría ser un sistema arcade MVS "consolizado", que podría costar lo mismo que un modelo CDZ. Los cartuchos MVS de los juegos Neo-Geo cuestan una fracción del precio de las versiones AES y se puede encontrar muchos títulos decentes a partir de 18-24 [illegible] en adelante. Otra alternativa para jugar algunos de estos juegos de Neo-Geo es comprar ports para Saturn, Dreamcast o PlayStation. PlayStation tiene un port de *Metal Slug X*, una versión remezclada de *Metal Slug 2*. PS2 tiene algunas antologías SNK excelentes, dedicadas a *Samurai Shodown*, *Metal Slug* o *Last Blade*. Quizá, el mejor título para empezar sea *SNK Arcade Classics Volume 1*. SNK Playmore también lanzó unos cuantos clásicos Neo-Geo en la Consola Virtual, entre ellos el raro y extremadamente caro *Ironclad*. Para muchos coleccionistas, nada es equiparable a poseer un sistema Neo-Geo, y como ellos mismos te dirán, buenas cosas pasarán a aquellos que sepan esperar. *


» [Neo-Geo CD] *Last Resort*, un buen shooter con un "look" muy similar al de la serie *R-Type*.





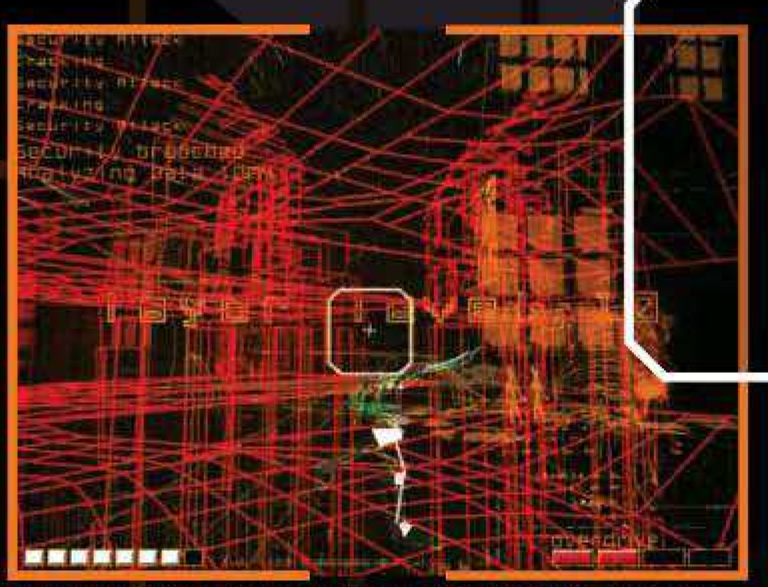


Rez

podemos usar muchas palabras para describir el clásico de tetsuya mizuguchi, pero solamente una le hace realmente justicia...

Sinestesia (s. f.) 1. Imagen o sensación subjetiva, propia de un sentido, determinada por otra sensación que afecta a un sentido diferente. Por ejemplo: la habilidad para escuchar colores o ver sonidos. 2. El concepto principal del matamarcianos de culto de PS2 y Dreamcast. 3. Una palabra con el número de sílabas necesario que requieren las alturas de Mizuguchi. A nosotros nos interesa sobre todo el segundo de estos puntos, pero es importante que entendamos bien el primer concepto. Porque *Rez* no es sólo un juego, es un festival de los sentidos que pide a gritos jugarse de la manera adecuada: sin luces externas, con el volumen bien alto. Después de todo, el sueño de Mizuguchi era emular esa realidad virtual de la que nos hablaban los 90 (y que ha conseguido hace nada en uno de los pocos juegos que justifican por sí solos el PSVR).


» [Dreamcast] Un único enemigo no es la mejor forma de mejorar tu multiplicador.


» [Dreamcast] Cada capa se vuelve más elaborada según te adentras en ella.

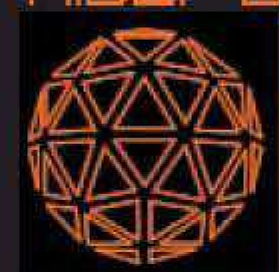
Cuando *Rez* estaba en desarrollo y se llamaba *K-Project*, ese nombre en código ya era una declaración de intenciones: la K era de Wassily Kandinsky, pintor ruso conocido por sus obras abstractas y sus teorías de principios del siglo XX. Las creaciones de Kandisky solían basarse en el principio sinestésico: la idea de que un estímulo visual podía hacer que el espectador oyese lo que estaba viendo o, como mínimo, darle una representación de cómo se relacionan sonido, forma y color. Algo que el productor y creador de *Rez*, Tetsuya Mizuguchi, pretendía reproducir de forma interactiva con su juego. Que, de paso, se convertiría en uno de los argumentos más sólidos (incluso en nuestros días) de que el videojuego comercial pude ser arte.

Para conseguir ese logro audiovisual, *Rez* optó por una sencilla mecánica. Sólo permitía usar el control ▶



cuestión de formas

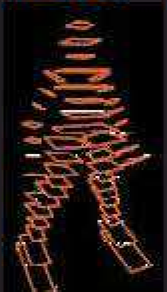
nivel 00



■ Un esferoide hecho de triángulos. Es la forma más frágil, y un disparo hará que se acabe tu viaje. Ten siempre un dedo al alcance de Overdrive, por si acaso.

TIPO DE DISPARO: Rayos simples que se arquean para alcanzar a los enemigos.

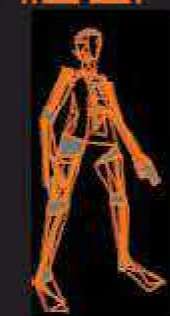
nivel 01



■ La icónica forma por defecto con la que empiezas cada partida. Está hecha de cuadrados, que sirven como armadura de un impacto antes de que estés en peligro mortal. Su disparo es muy agradable.

TIPO DE DISPARO: Rayos láser directos hacia el enemigo.

nivel 02



■ A medio camino entre la malla y el esqueleto poligonal, esta evolución ya da pistas de en qué vas a convertirte. Es una de las formas más poderosas.

TIPO DE DISPARO: Una nube de pulsos gaseosos acompañada de un rayo localizador.

nivel 03



■ Felicidades, ya eres un personaje definido, capaz de aguantar hasta cuatro disparos. Te vendrá bien si quieres tener una oportunidad con los jefes Tera.

TIPO DE DISPARO: Rayos amplios que rastrean a sus objetivos girando en ángulos rectos.

nivel 04



■ Hazlo bien y tendrás acceso a esta esfera poligonal en la que meditar a lo Dhalsim mientras viajas. La esfera te sirve de protección.

TIPO DE DISPARO: Los paneles de la esfera lanzan rayos que se dirigen de forma directa a sus objetivos.

nivel 05



■ Has trascendido a una existencia superior. Tu forma humana ya no existe, eres únicamente energía, forma y ritmo.

TIPO DE DISPARO: Invoca rayos láser desde todas partes capaces de atravesar a los enemigos.

forma final



■ Asciendes automáticamente a esta forma al llegar hasta Eden, y vas a necesitarla si quieres acabar con cinco jefes seguidos.

TIPO DE DISPARO: Rayos penetrantes que buscan a sus enemigos desde todas las direcciones.

▶ direccional para mover la retícula de apuntado y para conseguir limitados ángulos de cámara. Y dos botones, uno para el disparo normal y otro reservado para Overdrive, el superpoder que daña a todos los enemigos en pantalla y concede invulnerabilidad temporal. La presentación, por su parte, no tenía nada que ver con esa confusión de que los gráficos son mejores cuando buscan el fotorrealismo: estructuras de malla simple, polígonos puros y sombreados lisos son los elementos con los que se construyen unos niveles que no sólo tienen una potente carga estética, sino que también facilitan no perderse en la acción. Y, claro, también un funcionamiento a prueba de tirones, incluso en el modesto hardware de Dreamcast (bloqueado allí a 30fps, unos relativamente estables 60 en PS2 y de ahí para arriba en posteriores revisiones). Todo -avatar, entornos y hasta la interfaz- vibraba en sincronía con la banda sonora. Todo estaba entrelazado entre sí gracias al ritmo: puedes sentir cada elemento del juego de forma vibrante, ya sea gracias a un periférico japonés chiflado (Trance Vibrator, porque para qué disimular) o con los bajos a tope con un buen equipo de sonido.

La excusa argumental era un viaje alucinante de los de Asimov. En este caso, al interior de una supercompu-



» [DC] Incluso en los originales de Dreamcast y PS2, la sensación de enormidad es increíble.



» [DC] Sí, el juego tiene un apartado artístico fantástico. Pero sigue siendo un matamarcianos durillo.

"nuestro objetivo era dar la sensación de estar dentro de un mundo diferente"

Katsumi Yokota

tadora en pleno suicidio interior tras cobrar conciencia de sí misma. Pero era eso, una excusa para sumergirse en la cultura electrónica de la época, para convertir los visuales de las sesiones de clubbing a las que tan aficionado era Mizuguchi en un artefacto jugable. La sinergia de su creador con su actualidad musical dio como resultado un juego único, un hijo de su tiempo. A la altura de los discos de Aphex Twin, los vídeos de Chris Cunningham o, en cierto modo, de la banda sonora universal que impulsaba los motores de *wipEout*.

¿Cómo demonios iban productos que miraban a estéticas recurrentes como los *Panzer Dragoon* competir contra un producto que adelantaba el medio a pasos agigantados? Y con el más clásico de los géneros, además. *Rez* es un producto que sólo se puede concebir habiendo bailado en pistas oscuras, entre pulsos de luz, en la escena del house y el trance japoneses de la época en plena alteración química. Cada una de sus explosiones visuales es un arrebato electromusical, con sus subidones, sus tempos controlados y sus sensaciones-límite. Es una obra maestra, un zeitgeist en formato óptico: Mizuguchi había convertido en un aparentemente inofensivo matamarcianos para jugadores de salón la esencia destilada de la década rave.

La premisa jugable también es simple, al principio. Cada nivel comienza con un ritmo básico, para que te des cuenta de que tu forma de fijar el blanco y de acabar con los enemigos tienen un impacto en el paisaje sonoro (y, por tanto, visual) del juego. Es la primera lección de "cómo convertirte en DJ", pero matando cosas: una base electrónica modificada por la intervención humana. Las siguientes oleadas vienen acompañadas de más patrones sonoros de mayor complejidad instrumental, en el que nos sumergimos más y más en la mente de la computadora. La metáfora poco a poco va quedando clara: Mizuguchi nos está adentrando en lo que para él es la realidad de síntesis, la realidad virtual, el mundo del videojuego, con un vehículo que a nadie se le había ocurrido antes: la propia música electrónica.

Y dándole el control al jugador de ese viaje: el ritmo, los visuales, la transformación del escenario quedan en manos de esa eliminación sistemática de enemigos, como quien controla unos beats o suelta loops en el momento preciso. En *Rez* no sólo matas, remezclas el universo. No hay dos partidas iguales, por tanto. Es como asistir a una sesión en vivo de temazos que creías conocer pero se convierten en otra cosa.



» [Dreamcast] Capturar orbes azules te permite evolucionar la formar de tu avatar y, con ella, su capacidad de disparo.



» [Dreamcast] Aquí encontrarás toda la información que el juego te oculta cuando disparas, incluyendo los objetos que has encontrado.

run-int-yokota

habla el director de arte katsumi yokota

¿Cuál fue tu papel en Rez?
Presenté mis ideas generales sobre dirección de arte a los desarrolladores, y luego hice los ajustes necesarios para conseguir una ambientación de los niveles y un estilo gráfico coherentes. También me encargué del diseño del personaje principal, la interfaz, y el diseño de fondos de las Áreas 1 y 5. Había seis diseñadores, cada uno responsable del diseñor de arte y la creación de recursos para diversas partes del juego. Mi trabajo consistía en proporcionar las claves y conceptos básicos y que cada diseñador crease sus propios contenidos a partir de ahí.

¿Qué diferencia a Rez de juegos de mecánica similar como Panzer Dragoon?
En el caso de *Rez*, teníamos que sincronizar mucha información visual con el sonido y el ritmo de la música. Incluso los pequeños efectos en los bordes de la pantalla podían romper la sintonía entre lo visual y lo auditivo. Había que crear grandes efectos visuales que ocupasen toda la pantalla para que el sonido no fuese dominante, pero al mismo tiempo había que mantener la visibilidad general que requiere un matamarcianos, así que teníamos que mostrar esos efectos al fondo, para que nunca bloqueasen en el campo de visión del jugador a los enemigos y sus ataques. Sin embargo, a veces los objetos de los escenarios se solapaban con los efectos visuales. Al dibujar esos objetos con mallas, podíamos mostrar tanto el escenario como los efectos al mismo tiempo.

¿Cómo se le dio a Rez ese aspecto único?
Fue muy interesante como artista emplear la tecnología avanzada (para la época) de Dreamcast y PS2 para crear gráficos retro, y creo que muchos jugadores piensan lo mismo. En *Panzer Dragoon*, el diseño estaba al servicio de la representación más realista posible de un mundo ficticio. Había que darle al jugador la sensación de que estaba en un universo único y creíble, habitado por seres individuales con sus propias vidas. *Rez* intentaba crear la sensación de un nexo constante entre el sonido y lo que veías y creo que usamos la mejor aproximación posible para conseguirlo.

¿Cómo se consiguió que los niveles consiguiesen destacar entre sí?
Las cinco Áreas fueron creadas empleando la misma metodología. Aunque los escenarios y la música sean distintos en cada pantalla, la forma en la que concebimos cada una de ellas fue la misma. Cada pantalla fue diseñada con gráficos de malla y una capa de efectos visuales por detrás. Empleamos este método porque éramos incapaces de sincronizar el apartado visual con los sonidos del juego de ninguna otra forma. Sólo el Área 5 se creó de forma distinta.
Cada Área estaba unida a una palabra clave, que en este caso iba ligada a la temática de cada civilización antigua: Egipto, Mesopotamia, India y China. De paso, cada nivel incluía objetos representativos y característicos para que la diferencia fuese más notable. Sin estas técnicas y conceptos clave, creo que habría sido muy difícil trasladar nuestras ideas a los jugadores. Las estructuras geométricas moviéndose al ritmo de la música y la incorporación a los escenarios de objetos representativos de civilizaciones pasadas nos permitieron alcanzar ese objetivo de diferenciar lo bastante y conseguir que cada nivel fuese único.

Jefazos

revisamos los cortafuegos de eden



Tierra

ÁREA 1, CIVILIZACIÓN EGIPCIA

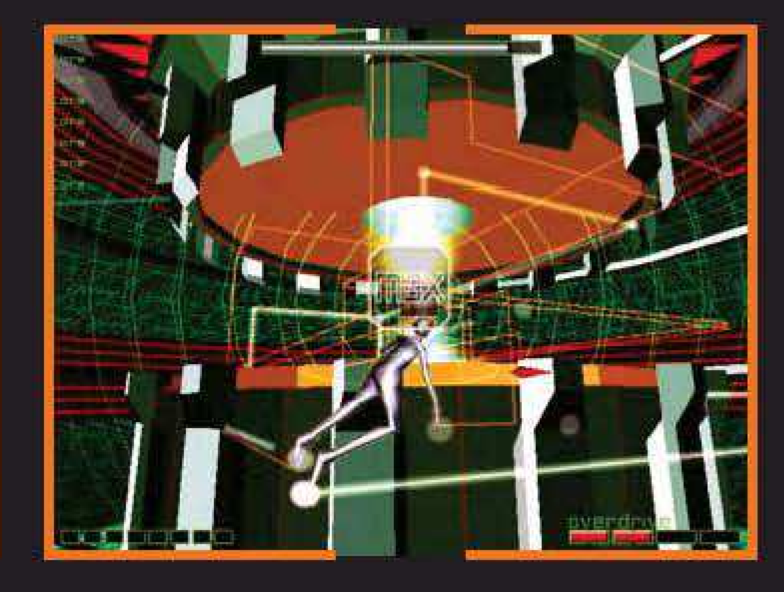
■ La Tierra es un enemigo esférico relativamente fácil de destruir. Revienta su corteza y tendrás acceso a un núcleo giratorio cargado de tentáculos que también pueden dispararte (aunque con terrible puntería). Presta atención a lo que se te acerque demasiado y, mientras, castígale el hígado.



Marte

ÁREA 2, CIVILIZACIÓN INDIA

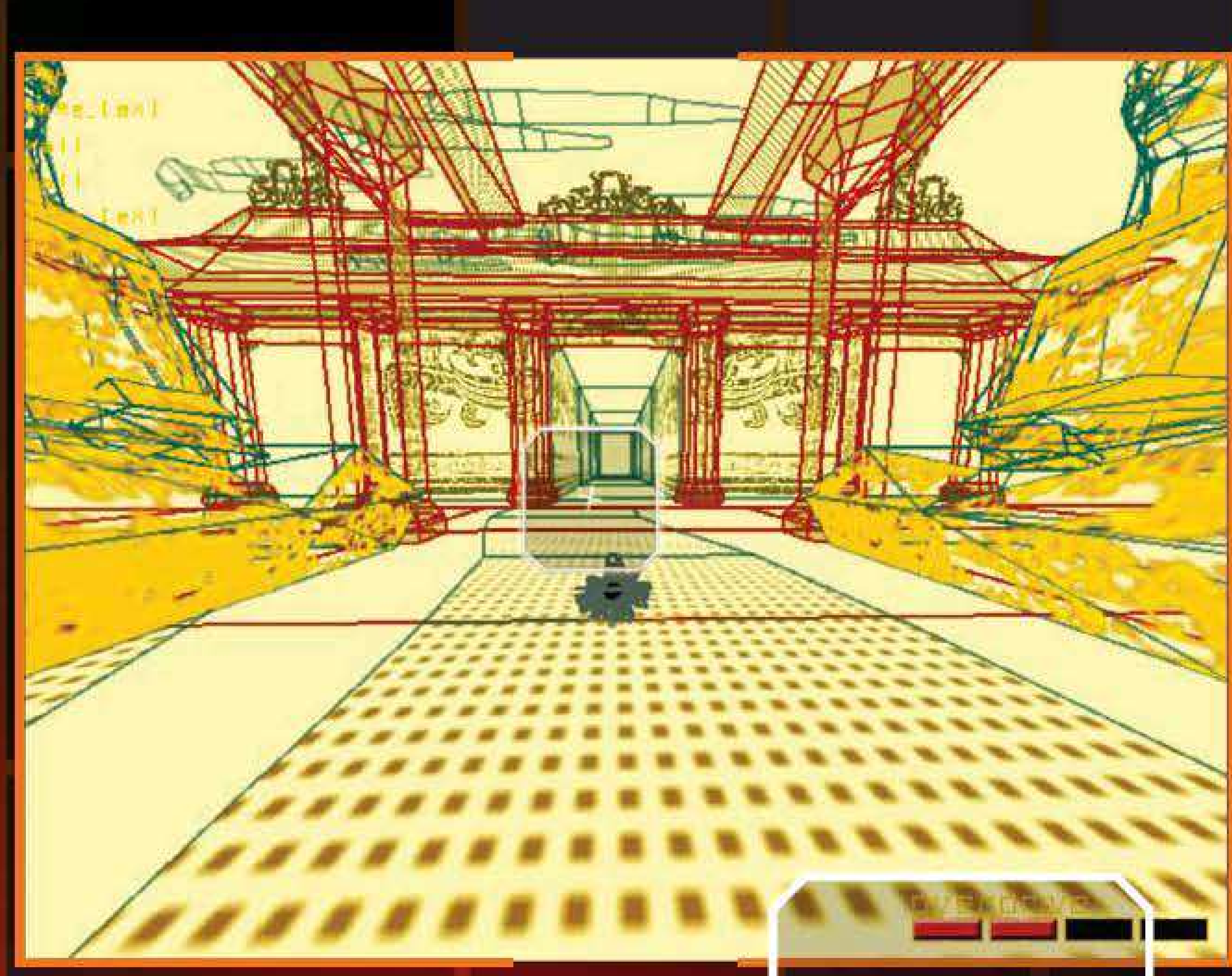
■ Marte está hecho de cosas punzantes y de enormes formaciones de bloques que aparecen una y otra vez para proteger su núcleo. Presta atención a las partes de Marte según se iluminen y luego, ya sabes: dale en el núcleo hasta que el planeta rojo sea sólo un recuerdo.



Venus

ÁREA 3

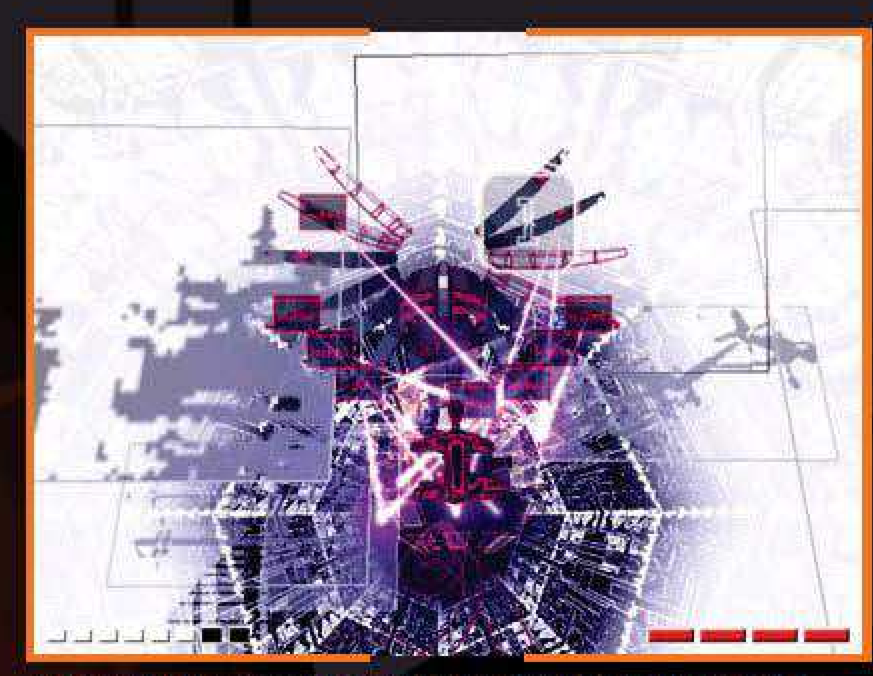
■ Batalla en tres fases: Al principio, tus enemigos serán unas barreras-láser (los rojos son tus objetivos prioritarios), luego te enfrentarás a una torre de datos que puede sobrepasarte si no usas Overdrive con juicio. Por último, esquiva misiles, dispara a todo lo que sea una amenaza y espera a que se abra el núcleo.



» [Dreamcast] La obra maestra de Mizuguchi también es una reflexión sobre cómo se construyen los espacios en el videojuego.

También es un juego sobre ir a más muy fuerte, siempre, todo el rato, como en un eterno sábado noche. Aquí, claro, se traduce en dificultad de matamarcianos: cada vez más enemigos y más puñeteros, mientras te vas montando tu propio after interior. De repente, que se te escapen un par de enemigos no es un motivo de llanto por el hi-score, sino porque te has saltado el compás que ibas construyendo mentalmente. Todo esto sin olvidar nunca que a *Rez* le guía la sinestesia, y que puedes ver ese avance sonoro en forma de pirotecnia digital. Por poner un ejemplo de esa cronología nocturna, una vez te has enfrentado al subidón definitivo -la batalla final del Área 4, donde el jefe parece salido de un concierto de Chemical Brothers, el juego se convierte en algo más "real".

Según te acercas a Eden, al núcleo de la IA, la san-



» [Dreamcast] Las capturas no tienen mucho sentido cuando no puedes oír lo que está pasando, pero cualquier jugador veterano podrá tararearte esta parte.



urano
ÁREA 4, CIVILIZACIÓN CHINA

■ Tendrás que fabricar tu propio camino en el momento oportuno. Dispara a todo lo que brille primero, y encárgate del resto cuando tengas un respiro. Cuando se lanza a por ti, lo mejor es mantener la cabeza en su sitio y reducir su inmensidad a "esos bloques son los únicos que pueden darme. A por ellos".



eden
ÁREA 5, NACIMIENTO

■ Esta pantalla empieza enfrentándote a todos los jefes (pueden desbloquearse y combatirse por separado si consigues al menos un 95% en todas las zonas). Los cuatro primeros son variantes de lo que ya has visto, pero todo desemboca en un intento de rescatar a Eden mientras te enfrentas a sus férreas defensas.



Katsumi Yokota

tidad del trance desaparece y da paso a algo más tradicional. Estás aterrizando y la cabeza bulle con ideas tras una sesión de trance introspectivo. Momento que Mizuguchi aprovecha para bombearte con filosofía, progreso y reflexiones sobre lo humano y lo divino. Te estás acercando al Sol y saliendo de la cueva platónica donde has bailado hasta reventar -literalmente- todo lo que te rodeaba. Ya es domingo en el Área 5, uno de los niveles de videojuego más brillantes de todos los tiempos.

Hasta si optamos por dejarnos de metáforas sobre noches de pumba-pumba o aproximaciones ciberartísticas, *Rez* también funciona como juego en sí. Es uno que oculta sus elementos tradicionales. La puntuación no es visible durante el trayecto entre oleadas, pero sí los multiplicadores que acumulamos, basados en una mecánica de riesgo-recompensa irónica: te la estás jugando para conseguir algo que no ves directamente. Porque la idea, también, es que interiorices esa puntuación, que el ritmo, los disparos y la experiencia audiovisual te indiquen al mismo tiempo tu desempeño como jugador de vieja escuela. Es curioso, porque esa mecánica de puntos también lleva a que construyas un espacio audiovisual distinto: en vez de precipitarte hacia los enemigos, la idea es que aguantes y que dejes que intenten atacarte, con lo que la acción se convierte en un DJ Shadow manejando seis platos al mismo tiempo.

Esa conquista del marcador también tiene consecuencias como jugador: supera el 98% de bajas y te enfrentarás a una versión más dura, más rápida, más difícil de los jefes finales, la encarnación Tera. Por supuesto, debajo de la Tera se esconden la Giga y la Mega, con lo que dificultad y ritmo se disocian: cuanto peor juegues, más fácil será avanzar.

Rez es una experiencia que dura lo que una buena sesión -un par de horas. Algo menos, cuando ya dominas lo básico- y, como tal, no está pensado para que lo juegues (no la primera vez, al menos) en trocitos. Merece que te entregues a él por completo, con oscuridad y volumen, aislado en lo posible del mundo. Porque, como decíamos al principio, si es el único juego por el que nos haríamos a ciegas con una PSVR, es porque Mizuguchi construyó, con los cimientos de su tiempo, una obra cuya carga estética y emocional sigue intacta. Tal vez eso sea el arte. ✱



las novedades de rez infinite

Playstation VR es la plataforma elegida para la última revisión de *Rez*. Afortunadamente, el resto de los mortales no necesitamos el casco para apreciar todo lo que tiene que ofrecer: 1080p, suavidad suprema y todos sus desbloqueables de antaño. Es la mejor versión que existe hoy día del original. Y lo mejor es que su capacidad para jugarse en realidad virtual demuestra hasta qué punto Mizuguchi era un visionario: el juego no ha alterado su diseño para aprovechar el visor, pero parece concebido para jugarlo en RV. La novedad se llama Área X que ofrece libertad total 3D y un subidón a la altura. Y sí, el propio nivel no desentona con los creados hace 15 años. De paso, el juego aprovecha la capacidad de PS4 para volverse loco con los efectos de luz y partículas, ofreciendo una experiencia digna de 2016.





» [Mega Drive] La intro no aclara gran cosa, pero esto encaja con el aire de misterio que tiene el juego.

The Story of Thor

Vale que la SNES era el hábitat natural de los RPGs, pero en otros sistemas también existieron grandes aventuras. Luke Albigés revisita todo un clásico de Mega Drive.

El título de algunos juegos los describe de forma bastante literal. Nadie se preguntará de qué va *Virtua Racing*, y nadie puede llamarse a equívoco con lo que sucede (y dónde) en *Street Fighter*. En el extremo opuesto están los que optan por un título abstracto para que el factor misterio atraiga al jugador. Es el caso de *Herzog Zwei*, *ActRaiser* o *Rez*, que revelan más bien poco con el título. La mayoría de los juegos están en algún punto intermedio de este espectro; *Beyond Oasis* de Ancient se acerca más a los crípticos, pero en este caso el título del juego tiene más miga de lo que pueda parecer: ¿Por qué se llamó ese juego fuera de Estados Unidos *The Story of Thor* cuando en el juego no aparece ningún Thor?

Pues, simplemente, es un caso de mala traducción. En el juego japonés -y en la reciente traducción revisada y hecha por fans- Thor es el mundo alienígena del que proceden los dos brazaletes que centran la historia del juego y sus dueños originales, aunque ni en la edición traducida al inglés ni en los textos en español con los que llegó a nuestras tierras hubiera ninguna referencia a este hecho. En efecto, no cuenta la historia de Thor, sino la de Ali, príncipe de Oasis que encuentra un brazalete de oro con el que puede invocar y controlar espíritus. Ali debe



¿ES UN RPG O NO?

Igual que ocurre con la serie *Zelda*, existe cierto debate sobre si *The Story Of Thor* entra en la categoría de RPG. A diferencia de la saga de Nintendo, aquí hay una pantalla de estadísticas y el personaje sube de nivel con un sistema de rangos que, por cierto, avanza por matar enemigos con poca salud en lugar de seguir una mecánica tradicional, así que parece que en este caso está bastante claro. También es cierto que no deja de ser una mera etiqueta. Sea del género que sea, se trata sin duda de una de las joyas más infravaloradas del catálogo de Mega Drive.

> **"En cuanto rascas un poco ves que hay una profundidad en el combate que no existe en la mayoría de los RPG"**

utilizar estos poderes para eliminar al portador del brazalete de plata.

A simple vista puede dar la sensación de que este cartucho puede ser una respuesta algo tardía al sublime *A Link To The Past* de Super Nintendo, pero en cuanto rascas un poco ves que hay una profundidad en el combate que no existe en la mayoría de los Action RPG. Igual que sucedió con *Streets Of Rage II*, Ancient (el estudio fundado por el mítico músico Yuzo Koshiro) incluyó movimientos especiales y ataques secretos muy potentes, con lo que consiguió que la lucha tuviera un componente más estratégico e interesante. Ali puede responder prácticamente a todo cuando logras manejar bien su fiel cuchillo: golpes rápidos para derribar a los enemigos, veloces patadas para causar un daño bastante majo a un rival y acrobacias para esquivar puñetazos. Puedes pasarte el juego machacando botones, pero si te tomas el tiempo necesario para dominar el sistema de combate caerás en la cuenta de que no es solo un buen juego, sino que es magnífico.

Tampoco es que todo gire en torno al cuchillo, Ali puede utilizar espadas, arcos y bombas, y cada una de estas armas tiene sus puntos fuertes: la espada proporciona más alcance que el cuchillo aunque restringe algo la movilidad, los arcos hacen menos daño pero puedes disparar a una distancia segura y las bombas son una opción muy poderosa aunque arriesgada y también sirven a veces para resolver puzles. Todas las armas, menos el cuchillo y alguna especial (que te dan por superar alguna ▶



» [Mega Drive] Para recorrer el juego sin problemas es fundamental dominar las distintas técnicas secretas de Ali.



» [Mega Drive] La manera más efectiva de curarse es volver al castillo, porque no siempre encuentras todos los suministros que necesitas.

MAPA COMPLETO

Todos los lugares de interés que no querrás perderte cuando explores el mundo de Oasis





> "Cambiar entre armas es un horror en un mando normal, y es mucho más cómodo para los que tengan el pad de seis botones"

rara mision secundaria) tienen un uso limitado. La bomba y el arco tienen una munición finita y las espadas pierden valor cada vez que las usas. A esto se une una curiosa gestión del inventario, que tiene solamente siete ranuras libres y, dado que a veces usas los arcos y las bombas cuando no estás luchando, los huecos que te quedan se dividen entre las armas que usas habitualmente y el equipamiento que reservas para los jefes. Cambiar entre armas es un horror en un mando normal, y es mucho más cómodo para los usuarios que tengan un pad con seis botones (además, tienen un atajo para ir directamente al menú de armas, lo que permite cambiar entre ellas más rápidamente).

» [Mega Drive] Si has jugado esta aventura puedes dar fe de lo molesto que resulta el viento en esta fase…

Los cuatro espíritus que reclutas a lo largo del juego te pueden ayudar en el combate, aunque unos son más útiles que otros. Las habilidades de curar y de paralizar al enemigo de Aquo (Dytto en la versión inglesa), hacen que sea adecuado para los principiantes que son conscientes de que recibirán bastante leña, mientras que el fuego desenfrenado de Ardo (Efreet en inglés) acaba con los bichos sin que muevas un dedo. Por su parte, con Umbro la cosa va de evitar y limitar el daño que te causan -como si fuera un escudo- y Herbo es el menos útil de los cuatro, aunque también es cierto que hay algunas zonas del juego en las que si colocas una planta comehombres cambia mucho la cosa. Puedes utilizar los cuatro durante los combates, pero lo cierto es que esa no es su función principal. Cada uno tiene habilidades que sirven para llegar a nuevas zonas en el mapa, al estilo de *The Legend of Zelda* o *Metroid*: la burbuja de Aquo puede apagar fuegos, Shade te permite superar algunos precipicios y Bow puede comerse algunas barreras, lo que te permite avanzar. Aunque las llamas de Ardo sirven para encender antorchas y destrozar cristales, también es posible hacerlo con armas de fuego o bombas, así que incluso puedes acabarte el juego sin reclutarlo.

Es probable que lo más interesante de estos elementales sea la forma de invocarlos porque tiene sus condicionantes con un sistema que forma la columna vertebral de

» [Mega Drive] Cada espíritu se te aparece en un cubo, algo un poco raro para un ser de naturaleza mística.

GUÍA ESPIRITUAL

Así son los cuatro seres que te acompañan



'AQUO', DE AGUA

■ Es la primera que consigues, así que sus habilidades son relativamente sencillotas. Sirve sobre todo como curación, pero tiene un par de opciones defensivas.

BURBUJA MÁGICA: Al pulsar A ligeramente una vez lanza una burbuja que paraliza a los enemigos.

CURAR: Pulsa A dos veces. Restaura un poco de la salud de Ali cambiando SP por HP. A veces se activa automáticamente cuando estás bajo de vida.

TORMENTA MÁGICA: Mantén pulsado A para derribar a los enemigos con un tornado de agua. Viene muy bien cuando estás rodeado.



'ARDO', DE FUEGO

■ Es el aliado más agresivo, Ardo va a lo suyo y ataca a los enemigos cuando quiere aunque también tiene ataques a distancia que puedes ordenar.

ALIENTO LLAMA: Pulsa ligeramente A y echará fuego por la boca. Va muy bien para matar a enemigos que están juntitos.

BOLA DE FUEGO: Pulsa A dos veces. Se convierte en una bola llameante y se lanza hacia donde mira Ali. Corta el ataque de un enemigo que va a por ti.

BOMBARDEO FUNDIDOR: Mantén pulsado A para causar una inundación de fuego. Su fuerza depende de la cantidad de maná que tengas. Úsala con moderación.



'UMBRO' , DE SOMBRA

■ Si quieres jugar sobre seguro, elige a Umbro. Cuando está activo funciona como un doble de Ali, de foma que el protagonista no puede recibir ningún daño.

GARRAS UMBRÍAS: Pulsa ligeramente A y Umbro atacará con sus garras. Se usa sobre todo para agarrar objetos que están fuera del alcance de Ali o para saltar a zonas lejanas.

DOPPELGANGER: Mantén pulsado A. Crea un doble que se puede mover e interactuar con todo y es invencible.



'HERBO', DE PLANTA

■ Suple lo que le falta de movilidad con un control de área increíble. Si la colocas en el lugar adecuado sólo tienes que sentarte a ver cómo caen los enemigos.

ATAQUE A MORDISCOS: Pulsa ligeramente A para que muerda a los enemigos, y también puedes ordenarle ataques continuos manualmente.

DESPLAZARSE BAJO TIERRA: Pulsa dos veces A. Herbo se desplaza bajo tierra hasta donde está Ali. Es lento, así que la clave es calcular dónde aparecerá.

POLEN ENVENENADO: Mantén pulsado A. Herbo explota en una lluvia de esporas que paraliza a todos los enemigos que estén en pantalla en ese momento.

> "Se trata de tener el compañero adecuado para el trabajo adecuado, pero no siempre es tan evidente saber a quién necesitas"

▶ las mazmorras del juego. Al pulsar el botón A sale una esfera de luz del brazalete que invoca a un espíritu cuando impacta con ciertos materiales o elementos. Si la lanzas a un lago Aquo volará a tu lado, y si impactas contra un candelabro aparecerá Ardo. En su nivel más básico, se trata de tener el compañero adecuado para el trabajo adecuado, y cambiar entre ellos según te lo vaya pidiendo cada situación, para superar las distintas pruebas. Pero no siempre será tan evidente saber a quién necesitas. Cuando empiezas a probarlo te das cuenta de que no es un sistema tan limitado como parece al principio: unas gotitas en una esquina de una cueva te permiten invocar a Aquo y aparece Ardo al disparar el orbe hacia la explosión de una bomba y también puedes invocarles golpeando las gemas que los potencian. Igual que sucede con el combate, impresiona esta profundidad sobre lo que parece inicialmente una mecánica simple de puzles. Los que se hayan terminado el juego lo mismo ni lo han hecho siguiendo el mejor camino.

Es importante que *The Story Of Thor* tenga esta rejugabilidad porque no es precisamente un juego tan largo como podría ser cualquier *Final Fantasy.* Un jugador novato puede tardar entre seis y ocho horas, y uno experto puede terminarlo en menos de una hora. No hay modos extra ni varias dificultades, pero sí puedes ponerte a prueba de distintas maneras; por ejemplo, si no recoges ningún corazon no subirás de nivel y



» [Mega Drive] Vámonos, que aquí no hay nada que ver. Es sólo el típico anciano sabio en lo alto de una montaña.



» [Mega Drive] No tenemos muy claro qué representan estas cosas con tentáculos, pero son un rato molestas.



MÁS THOR

Después del éxito de ventas y de crítica que consiguió *The Story Of Thor*, Sega contrató a Ancient para que hiciera una continuación para su nueva consola Saturn. El juego original se vio algo oscurecido por la inminente aparición de los polígonos, y su precuela/secuela *The Story Of Thor 2* (*The Legend Of Oasis* en los Estados unidos) se vio eclipsada del todo por ellos. Sin duda mejoraba el juego original en muchos aspectos, tenía más armas, espíritus adicionales y mecánicas más jugosas, pero como se basaba en sprites parecía desfasado comparado con las espectaculares 3D de juegos como *Tomb Raider* o *Resident Evil*. Aunque no dejó un recuerdo tan fuerte en nuestra memoria como el juego original, tiene una calidad similar y te animamos a jugarlo.

la experiencia será más difícil y, si quieres un reto difícil, resuelve los puzles y las áreas de distintas maneras para encontrar y desbloquear las cinco armas de usos infinitos. La libertad a la hora de pelear y su relativa brevedad significan que el juego es tan rejugable como lo era *Streets of Rage*, pero lo cierto es que tampoco lo alarga demasiado cuando ya sabes qué hay que hacer.



» [Mega Drive] Todas las mazmorras son oscuras y muy parecidas, pero, en general, el juego es colorido.

La verdad es que el juego tiene más cosas en común con *Streets of Rage* más allá de la complejidad del combate y la rejugabilidad. Como ya hemos comentado, Ancient participó en el desarrollo de *SoR II* y la música de este cartucho también es obra de Yuzo Koshiro, aunque esta ecléctica banda sonora no se cuente entre sus mejores obras. Cuando la música funciona, lo hace a lo grande -algunos de los temas orquestales son majestuosos-, pero en otras partes no funciona tan bien. Ya sea porque se dejaron olvidados accidentalmente marcadores o porque los dejaron como huevos de pascua, incluso hay efectos sonoros de *Streets Of Rage* en el test de sonido del juego. Y aún hay más: en el código de *Soleil*, un juego que salió al año siguiente a manos de un estudio diferente, se puede encontrar el mismo test de sonido e incluso el sprite de Ali. Cómo llegaron hasta allí es un misterio, pero lo más lógico parece ser que fueran marcadores que se olvidaron de quitar y que se supone nadie iba a descubrir.

The Story of Thor no consiguió el éxito que merecía aunque visualmente es impactante (los sprites y las animaciones son de las mejores de Mega Drive), pero el momento del lanzamiento jugó en su contra porque estaba a punto de llegar la revolución 3D de los 32 bits. Entre eso, el problema con el nombre, lo mal que funcionó la secuela de Saturn y la actual política de lanzamientos de Sega, es poco probable que la serie resucite. Pero hay muchas formas de hincarle el diente, como en la recopilación *Mega Drive Ultimate Collection* disponible en Steam, así que no hay excusa para no jugar a este intento de luchar contra la hegemonía de Nintendo en los RPG. *The Story of Thor* es una joya que merece que la tratemos como tal. ✱



» [Mega Drive] Hay libros con tutoriales escondidos en la parte posterior del castillo, pero no aclaran gran cosa.


» [Mega Drive] Los jefes son una seña de identidad. Algunos son tan grandes que no caben en la pantalla.

MET

EL LEGADO

Planeta Tierra, 1986. La cazarrecompensas Samus Aran aterriza por primera vez y nos cuenta el relato de una gran historia en un mundo extraterrestre. No se imaginaba el impacto que iba a tener su primera aventura en la industria del videojuego...

Aunque sea útil, hay varias razones por las que no nos gusta utilizar el término "metroidvania" para describir los juegos que unen exploración, plataformas y combate. Este palabro suena un poco como una falta de respeto a los juegos que asentaron las bases de las series *Metroid* y *Castlevania* y también para los excelentes juegos de un subgénero que ha ido creciendo con el tiempo; nos rechina igual que cuando alguien que no tiene ni idea de videojuegos se refiere a cualquier consola de videojuegos como "la play". Hablar de un juego como "un metroidvania" es reduccionista y, además, puede llevar a engaño. Pero es como cuando a todos los shooters de la decada de los 90 se les llamaba "juego a lo *Doom*", que no se hacía por quitarles personalidad, sino por comodidad y por claridad, por explicar en pocas palabras cómo era una jugabilidad que te costaría describir con precición con otras palabras.

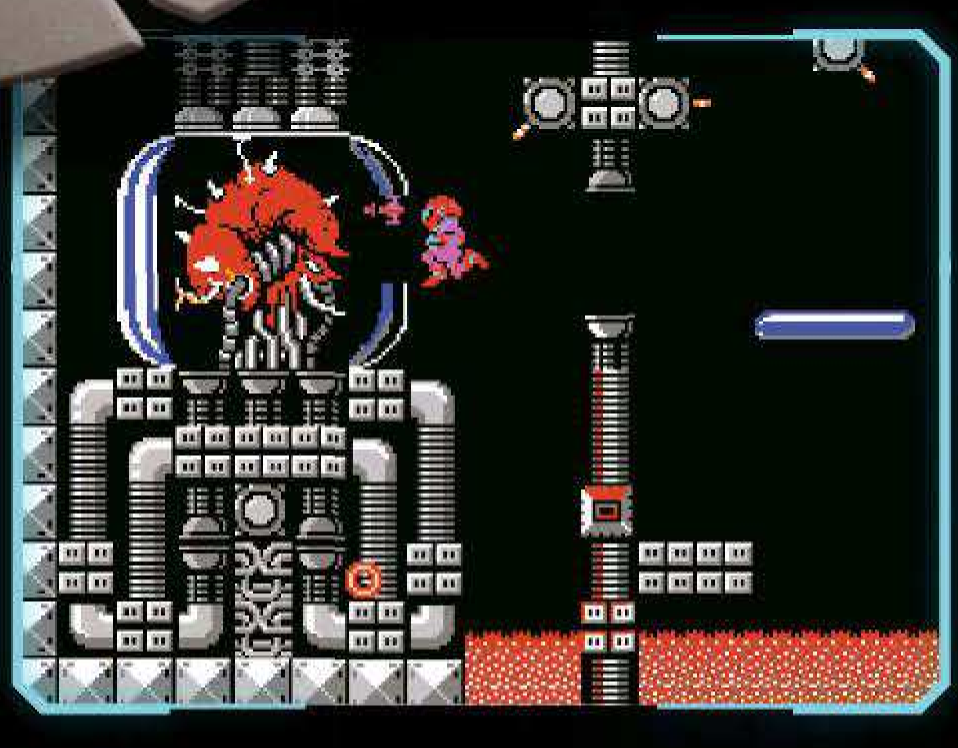
"Poder definir tu juego con sólo una palabra es fantástico para el equipo de marketing", dice Olle Håkansson, director creativo de Image & Form, quien trabaja en juegos como *SteamWorld Dig*, que se inspira claramente en las hazañas de Samus Aran. Sin embargo, no hay una palabra tan descriptiva para el siguiente juego del equipo. "Todavía estamos buscando la forma de vender *SteamWorld Heist*, un gran juego que no se puede decribir con explicaciones sencillas", explica. ¿Tan difícil es encontrar cómo definir a un juego a lo *XCOM* procedimental en 2D con múltiples clases que cambian según abordas cada misión? Bueno, vale, a lo mejor sí es difícil hacerlo sólo en un par de palabras. Por polémico que sea el palabro, sirve para algo.

Lo cierto es que si tiene que haber una palabra cliché que sirva para describir ese tipo de juegos, lo justo



» [NES] El *Metroid* original es famoso porque era implacable con el jugador, con solo un toque bajaba bastante la energía de Samus.

ROID DE SAMUS



» [NES] Luchar contra Mother Brain es un momento decisivo, pero lo más emocionante viene después...



» [NES] A veces el juego exige un salto ajustado al píxel para evitar la muerte por lava o algo sí.



» [Game Boy] Aunque los Metroids se limitaban a una zona en el juego original, en la secuela los buscabas por todas partes.

es que sea *Metroid*. Aunque ya había habido juegos antes con un diseño abierto, fue la primera aventura de Samus la que consiguió despertar la imaginación de toda una generación. La mayoría de los juegos de NES eran alegres, y todo lo relacionado con el color se diseñaba para que fueran lo más accesible posible, pero *Metroid* desafió las normas y presentó una experiencia llena de desolación y soledad, que exigía un conocimiento profundo de unos sistemas y mecánicas que a veces eran incomprensibles y que no consideraba que los jugadores necesitasen lujos como conocer la ruta a seguir o detalles del equipo. Aunque puede parecer demasiado estricto, aprender por las duras te proporcionaba una satisfacción que en los últimos años los jugadores ya no experimentan (sea porque no quieren o porque no les dan la opcion); quizás de ahí surge la popularidad que tienen los *Souls*: se agradece su hostilidad hacia el jugador frente a todos los juegos que hay ahora de "pulsa X". *Metroid* y otros juegos similiares ofrecían hace tres décadas un nivel parecido de dificultad y de misterio. Lo de los *Souls* ya estaba inventado, pero se percibe como algo novedoso porque casi todos los juegos modernos te quitan el abrigo y te abrazan mientras te llevan sin complicaciones -aunque con una lentitud exasperante- hasta los títulos de crédito. Los elementos que hicieron que *Metroid* se percibiese en su lanzamiento como algo fresco e innovador -ese lanzar a los jugadores sin piedad a un entorno adverso y difícil- son tan liberadores y energizantes como hace 30 años; da igual en qué juego los encontremos.

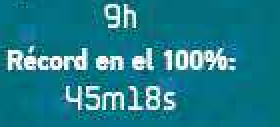
Lo que nos lleva a la segunda parte del palabro: el "-vania". Muchos creen que hace referencia a cómo *Symphony Of The Night* convirtió el clásico *Castlevania* de scroll lateral en algo con más sustancia y más inmersivo, pero en realidad estas semillas se plantaron mucho antes. El juego original de acción que salió en la NES fue el modelo para la mayoría de las secuelas, pero *Castlevania II: Simon's Quest* tenía una naturaleza ▶

SPEEDRUNS

■ Aunque están diseñados para que los jugadores se pierdan en sus mundos alienígenas, los juegos de *Metroid* están llenos de mecánicas y de áreas que los expertos pueden utilizar para recortar varias horas del tiempo que se tarda en completar el juego. Estos son los datos de howlongtobeat.com y los registros que constan en speedrun.com con las mejores marcas en los juegos de *Metroid*, usando la mejor ruta y realizando una ejecución perfecta.

METROID
NES, 1986

Tiempo medio en terminarlo:
7.5h
Récord en terminarlo:
11m58s
Tiempo medio en el 100%:
9h
Récord en el 100%:
45m18s





SUPER METROID
SNES, 1994

Tiempo medio en terminarlo:
7.5h
Récord en terminarlo:
34m*
Tiempo medio en el 100%:
9h
Récord en el 100%:
48m*

* datos de speeddemosarchive.com

muy diferente, con estructura no lineal, influencias de RPG y un mapa abierto que configuraron la plantilla de los Metroidvania actuales, incluso aunque la traducción no le hiciese justicia e hizo que algunas cuestiones fueran crípticas o hasta obtusas. Debido a esta barrera lingüística el primer *Castlevania* abierto resultaba algo antipático y despiadado, pero la localización de *SOTN*- los diálogos horteras y todo eso- eliminó los dobleces del juego original y resultó en un juego que robó el alma a los jugadores y los convirtió en sus esclavos. *Metroid* también evolucionó a través de sus secuelas, aunque tal vez no de la forma esperada.

El primer *Metroid* al que jugué fue *Metroid II* en la Game Boy," recuerda Devin Monnens, director de la web metroiddatabase.com, la página más importante hecha por fans de la franquicia. "Recuerdo entrar en el salón un día que mi hermano estaba jugando en la Super Game Boy. Estaba con la luz apagada y el fondo negro mientras exploraba el laberinto que hay bajo las ruinas del Área 3 con el traje Climático [Varia Suit en inglés] y llevaba el Rayo Múltiple [Spazer en Inglés]. Yo no tenía aún ninguno de estos objetos y con ellos Samus me parecía



» [SNES] A veces el juego te da pistas de la dirección que debes seguir, como esta estatua de aspecto agorero.

> "Nuestra primera experiencia con esta obra maestra fue derrotar al jefe final"
> Olle Håkansson

la hostia. Ahí estaba el personaje, abriéndose paso a fuego por un paisaje nada halagüeño. Había algo en aquel momento que grabó a fuego *Metroid* en mi alma y a partir de ese momento fui un fan de la serie para toda la vida". La secuela de Game Boy no suele recibir tanto amor y no es justo. Nos trajo unos mapas más grandes y abiertos que los que darían fama a los juegos que la siguieron, por no hablar de que definió el traje Varia tal como lo conocemos y lo amamos hoy día, ya que la versión de color quedaba bien el la NES, pero los gráficos monocromos de la Gameboy exigían que fuera más visible la actualización del traje, de ahí los hombros redondeados del icónico traje de Samus que tan familiares nos son hoy.

Los músicos suelen hablar del "síndrome del tercer disco" pero *Super Metroid* tal vez fue el tercer disco más difícil de grabar que se haya visto. Visual, estructural y mecánicamente no es fácil dejar caer la Bomba de Energía [Power Bomb o P. Bomb en inglés], pero es muy efectiva. "Mi hermano llegó un día con una copia de segunda mano de *Super Metroid*. No habíamos oído casi nada del juego, así que no sabíamos qué nos íbamos a encontrar", recuerda Ollie. "No nos dimos cuenta y continuamos la partida con el archivo de guardado de su anterior propietario, y empezamos justo al final del juego. Así que nuestra primera experiencia con esta obra maestra fue derrotar al jefe final y ver los títulos de crédito. Lo curioso es que esto no nos estropeó la experiencia. Simplemente nos dimos cuenta de nuestro error y comenzamos

ELIGE TU PROPIA AVENTURA

Los mejores juegos que han seguido los pasos de Metroid y Castlevania



WONDER BOY III: THE DRAGON S TRAP
MASTER SYSTEM, 1989

■ Un scroller lateral tradicional que se potenció con un diseño no lineal. Cada transformación tiene sus propias habilidades y la exploración es clave para llegar a esas áreas fuera de tu alcance. Un juego magnífico y uno de los más ambiciosos de la era de los 8 bits.



SHADOW COMPLEX
XBOX 360, 2009

■ Es un 2.5D, pero *Shadow Complex* juega más con las 3D que otros juegos de esta página: puedes atacar a los enemigos que están al fondo y ellos contraatacan, lo que hace que sea emocionante. El progreso se esconde tras ingeniosas armas como una pistola que dispara espuma de poliuretano para crear plataformas.



BATMAN: ARKHAM ASYLUM
MULTIPLATAFORMA, 2009

■ Tras varios juegos terribles de *Batman*, llegó Rocksteady y creó algunos de los mejores juegos basados en cómic de la historia. *Asylum*, como ya hizo *Prime*, presenta un impresionante mundo de juego con actualizaciones y herramientas que abren más y más zonas.



AXIOM VERGE
MULTIPLATAFORMA, 2015

■ Algunos no han dudado en declarar que *Axiom Verge* es el mejor *Metroid* de la úlima década, y la verdad es que puede que tengan algo de razón. A pesar de que es un proyecto realizado por un solo hombre, el juego clava la atmósfera que hace que *Metroid* sea tan especial y sus actualizaciones tienen fuerza y creatividad.



ORI AND THE BLIND FOREST
MULTIPLATAFORMA, 2015

■ Hermoso, desgarrador y todo un desafío a partes iguales, *Ori* debe estar entre los mejores ejemplos de diseño inspirado en *Metroid*. Los controles son exigentes y el dominio de las mecánicas como chocarse no es fácil. Es poco probable que olvides una aventura como esta.



» [SNES] La lucha con Kraid en *Super Metroid* es un momento clave, tanto que se copió en *Zero Mission.*

el juego desde el principio sabiendo ya todas las actualizaciones y habilidades que íbamos a conseguir, porque no sabíamos ni cuándo ni cómo las íbamos a lograr. De hecho, creo que aquello mejoró la experiencia porque nos dijo lo que podíamos esperar. Entendimos el concepto de la Técnica Cometa [Shinesparking en inglés] observando a las criaturas avestruz, pero nunca aprendimos a hacer el salto vertical. Lo segundo que recuerdo con más cariño es volver al juego años después y darme cuenta de que había incluso más movimientos. Todavía no me he encontrado ningún juego con más profundidad que *Super Metroid*".

Aquella 'salida en falso' pasó a ser un elemento básico en la serie: al principio te dejan ver la potencia de Samus para, justo después, despojarla de todo y que tengas que devolver cada cosa a su sitio para devolverle todo su poderío. *Symphony Of The Night* evó esta idea un poco más lejos: La Muerte, bastante molesta con las intenciones de Alucard hacia el Señor de la Oscuridad, le quita sus poderosas armas y la armadura al empezar el juego, con lo que debe trabajarse el equipo como en un RPG tradicional. Además, las reliquias sirven para mejorar al personaje y, al hacerlo tan despacio, acabas dominando todas las habilidades. En serio, si los desbloqueas serás imparable, pero cuando llegues al final y pienses en cómo eran las primeras fases y en lo poco que tenía entonces el personaje te darás cuenta de que esos niveles también eran increíbles.

Devin apunta con acierto que este aumento gradual de poder para facilitarte explorar nuevas zonas más adelante no es única en el mundo de los videojuegos: "En un Metroidvania esta mecánica de 'encuentra un objeto y ahora puedes acceder a una zona nueva' es básicamente lo mismo que tienes en *Zelda*, sólo que con scroll lateral: la gravedad y el salto son la clave de la jugabilidad y en *Zelda* no existen", argumenta. "*Metroid* se centra sobre todo en el movimiento vertical ▶

METROID II: RETURN OF SAMUS
GAME BOY, 1991

Tiempo medio en terminarlo:
4h
Record en terminarlo:
57m42s
Tiempo medio en el 100%:
5.5h
Record en el 100%:
59m



HACER UN METROIDVANIA

David Rusak, de DrinkBox Studios, explica cómo sobrevive el género

¿Qué es lo primero que recuerdas con intensidad de la serie *Metroid*?
Personalmente, *Super Metroid* es la piedra de toque de la serie durante mi infancia. El vídeo de intro del juego era de verdad impresionante en aquel momento, y empieza de una forma explosiva. La fase inicial en la nave atacada y la lucha final con Mother Brain permanecen todavía muy vivos en mis recuerdos. Incluso hoy día la ambientación, la puesta en escena, y la música hacen que sea mucho más fácil y rápido entrar en el juego que en la mayoría de los títulos de aquella época.

¿Cuál es la contribución más importante de la franquicia a los videojuegos?
Lo más evidente es el formato del juego. También me parece que es notable conformar un universo de juego con una heroína tan brutal. Y estoy seguro de que hay más aportaciones que ni conozco.

Está claro que hay bastantes fans de *Metroid* en DrinkBox Studios. ¿Qué opinas de los últimos juegos 3D de *Metroid*?
Para mí los *Metroid Prime* son un ejemplo de la costumbre de Nintendo de publicar secuelas absurdamente innovadoras de series que ya eran increíbles. La jugabilidad de los *Prime* tienen puntos fuertes y debilidades muy diferentes de los juegos 2D, pero mantienen, e incluso diría que mejoran, esa sensación tan visceral de exploración solitaria super absorbente. En *Other M* sentí que ese sentimiento estaba recreado con torpeza, y la narrativa en general también era torpe, aunque reconozco que tenía alguna jugabilidad interesante e innovadora plasmada con la habilidad característia de Team Ninja. Pero me echó para atrás el hecho de que Samus pasara de ser una armadura espacial inexcrutable y grandota a alguien sexy enfundado en un traje de licra y tacones.

La influencia de *Metroid* en *Guacamelee!* es evidente, ¿seguiremos viendo su rastro en todos vuestros juegos?
Nuestro nuevo juego, *Severed*, sin duda tiene parte de la estructura y del formato de Metroidvania, con áreas inaccesibles a las que más tarde te das cuenta de que tienes que volver. Y tenemos a una protagonista silenciosa que debe avanzar por un entorno extraterrestre y espeluznante, y tiene una historia explícita. Creo que sí, hay un montón de la ambientación que *Severed* tiene en común con la serie *Metroid*.

¿Hay aspectos o áreas de *Guacamelee!* (aparte de las estatuas chozoo) que sean un homenaje directo a *Metroid*?
Hay algunas estatuas en el Bosque del Chivo que se parecen sospechosamente al extraterrestre titular... ¡y creo que nos la jugamos con los choozos!

¿Por qué los Metroidvania son tan populares entre los desarrolladores indies hoy día?
En primer lugar, ha sido -y sigue siendo- un término que llama la atención de la gente. Pero hay una buena razón para que sea así; como jugador, hay un montón de historias explícitas en los juegos que me parecen olvidables, y también lo son muchos mundos de juego muy bonitos y trabajados que te arrastran a través de su historia. En cambio, un formato de juego que te invita o te obliga a familiarizarte con sus escenarios, a perderte, a investigar sus secretos, a revisitar zonas cuando tengas nuevas habilidades, te involucra en ese mundo de una manera totalmente diferente. Diseñar para lograr esta libertad supone un gran reto, pero no sirve de nada si no logras que sea divertido estar ahí. No obstante, creo que todavía hay muchas cosas nuevas que se pueden probar en este terreno ¡y estoy deseando jugarlas todas!





ARMAS

La armadura de Samus va mejorando y la lleva cada vez más alto.

RAYO

■ El cañón del brazo de Samus es una herramienta versátil que va sumando mejoras según cumples misiones. La forma básica es el Rayo, que dispara rayos de energía rápidamente, y la mejora más básica es el Rayo Recarga, que le permite almacenar energía para lanzar un potente rayo. Otras mejoras recurrentes eran el Rayo de Plasma -que lanza potentes rayos que atraviesan al enemigo, excepto en *Prime* que lo que hace es lanzar fuego a corta distancia-, el Rayo de Hielo, que congela al enemigo, y el Rayo de Ondas, que atraviesa algunos muros.

TRAJE

■ Samus suele empezar sus aventuras con el Traje Chozo o Armadura Normal, que va potenciándose en el transcurso de cada misión. La mejora más habitual es el Traje Varia o Traje Climático, que resiste al daño causado por temperaturas extremas. Tras el Climático, quizás el más habitual sea el Traje Gravitatorio, seguido del Traje Fusión, que pasa a un primer plano con el primer juego de GBA y alguno relacionado con los Phazon que aparece en la trilogía *Prime*. También está el traje Zero que Samus se puede poner debajo de los diversos trajes blindados y le ayuda a saltar.

LANZAMISILES

■ Hemos dicho que el cañón del brazo de Samus era una pieza versátil y es cierto. También es un Tanque de Misiles o lanzamisiles, vital para tratar con enemigos blindados o cerraduras. La munición es limitada y hay que recargarla con la que dejan caer los enemigos y en las estaciones de carga. Las Expansiones de Misiles son el coleccionable más habitual. Igual que el Rayo, los misiles tienen mejoras y en la mayoría de los juegos están los Super Misiles y además hay otras actualizaciones menos comunes, como el Misil Localizador.

MORFOESFERA

■ Es una habilidad que suele aparecer al principio de cada *Metroid*, ya que es esencial para la exploración y sustituye a agacharse o gatear. A priori parece incómodo y desorientador, pero es crucial hacerte una pelota y entrar en cualquier lado. Con las actualizaciones pertinentes, Samus también puede desplegar artillería como Bombas Normales o Bombas de Energía, útiles cuando se usan contra enemigos pequeños sin tener que volver a la forma normal, y tiene habilidades extra e incluso movimientos adicionales: las bombas normales pueden utilizarse para impulsar a Samus hacia arriba, de forma que los jugadores más habilidosos pueden alcanzar algunos atajos.

OTROS

■ No todas las mejoras de Samus se pueden encuadrar en una categoría, pero siguen siendo muy útiles. Los Tanques de Energía son, junto a las Expansiones de Misiles, los coleccionables más comunes. Luego está la Aceleración, que convierte a Samus en una máquina imparable en la dirección que indiques durante unos segundos. Esto, a su vez, permite que realice la Técnica Cometa, un salto direccional, que mantiene la aceleración durante un salto. Por último, todos los juegos de *Metroid* tiene sus actualizaciones únicas, ya sean los Visores adicionales que encuentras en los juegos de *Prime* go los movimientos cuerpo a cuerpo de *Other M*.

BOTAS

■ Dada la importancia de la exploración vertical en la serie, no es de extrañar que Samus reciba varias mejoras de su capacidad de salto y de subir por las paredes. Como las demás mejoras, las hay de varios tipos: el Súpersalto le da más altura en el salto básico, las Botas de Salto Espacial activan ese salto doble que desafía las leyes físicas y tan popular es en los videojuegos. Este puede mejorarse para escupir directamente en la cara de la ciencia con el Ataque Barrena (o Ataque Espiral) con el que Samus puede permanecer en el aire durante un rato dando múltiples saltos al tiempo que es inmune durante este tiempo y puede destrozar a los enemigos que se interponen en su camino.



» [GBA] Luchar contra un jefe suele indicar que a la vuelta de la esquina te espera una actualización del arsenal.

» [GBA] Además de luchar contra un monstruo en *Fusion*, tienes que enfrentarte al parásito X de su interior.

> “No se puede hablar de Metroidvania si no existe movimiento vertical”
> Devin Monnens

▶ con la gravedad y el salto. Esto se combina con las habilidades de percepción espacial y de orientación con un mapa. No se puede hablar de Metroidvania si no existe movimiento vertical. El combate, si lo hay, puede ser a distancia o cuerpo a cuerpo, pero suele implicar algo de verticalidad alrededor del enemigo (frente a *Mega Man* o *Contra*, que son más bien horizontales)”. Por abundar en el tema, si comparamos los mapas de *A Link To The Past* y *Super Metroid* verás grandes espacios de juego 2D con las consabidas zonas a las que sólo puedes acceder cuando tengas nuevas habilidades o ítems. Pero hay una diferencia fundamental, como indica Devin, la gravedad es un factor clave en *Metroid* y juegos similares. Con la vista desde arriba de los *Zelda* clásicos, Link puede volar bien por la pantalla, mientras que una perspectiva lateral supone tener que tratar con una capa adicional de jugabilidad a menudo relacionada con una habilidad o una sincronización de movimientos que pocas veces se ve en otros juegos de diseño cerrado. Por esta razón el primer juego en 3D de *Metroid, Prime* fue recibido con muchas reservas. Al añadir otra capa de complejidad todo podría ser demasiado confuso. Este miedo se agravó por el hecho de que Nintendo había dejado pasar una generación sin un *Metroid,* lo que reforzó la sensación de que la serie no era viable en 3D. De hecho, el cocreador de la serie, Yoshio Sakamoto, explicó en una entrevista hace años que al equipo le costó pasar a las 3D: “Sentí que no era la persona adecuada. Cuando tuve en las manos el mando de N64 no me podía imaginar cómo lo podría usar para mover a Samus. Para mí, era demasiado pronto para que yo me encargase de un juego de *Metroid* en 3D”, dijo. Reveló que Nintendo incluso se acercó a un desarrollador externo (del que no dijo el nombre) para que se encargara del *Metroid* 3D para N64, pero ese estudio también declinó la oferta porque no creía que pudiera ser tan bueno como *Super Metroid.*

» [GBA] *Zero Mission* fue todo un remake del juego original. Mostraba con todo detalle la primera aventura de Samus.

Aunque no se conoce la identidad de ese estudio, si le damos unas vueltas a lo que sabemos tenemos algunos elementos para especular. Creemos que podría tratarse de Iguana Entertainment (llamado después Acclaim Studios Austin), uno de los primeros en emprender el camino de las 3D en N64 con *Turok*, una serie que, junto a los juegos de Rare, definió la experiencia FPS en aquella generación de consolas. ¿No le hubiera encajado bien un *Metroid* 3D? Pero hay más en la historia. El fundador de Iguana, Jeff Spangenberg, se marchó a fundar Retro Studios con la ayuda de Nintendo y algunos compañeros de Iguana. El nuevo estudio tenía en cartera en un principio cuatro juegos que iban a ser de los primeros para GameCube pero decidieron destinar todos los recursos a uno llamado *Action Adventure* que sería el nuevo *Metroid,* llamado *Metroid Prime,* y se ▶



METROID FUSION
GBA, 2002

Tiempo medio en terminarlo: 5h
Récord en terminarlo: 45m
Tiempo medio para el 100%: 7.5h
Récord para el 100% : 1h4m



METROID PRIME
GAMECUBE, 2002

Tiempo medio en terminarlo: 13h
Récord en terminarlo: 53m
Tiempo medio para el 100%: 19h
Récord para el100%: 1h13m



UNOS ATAJILLOS

Las "sequence breaking" ahorran mucho tiempo

METROID PRIME

DUPLICANDO LA MOBILIDAD



■ El debut de Samus en las 3D era rácano en las actualizaciones de movimientos, aunque eso se puede solucionar nada más aterrizar Tallon IV. Realizando un movimiento "dash" desde lo más alto de la nave de Samus cuando esté cerca de un objeto, puedes alcanzar la cornisa y llegar al nicho para hacerte con las Botas de Salto Espacial y empezar a realizar el salto doble mucho antes de lo que está previsto en el juego. A su vez, esto permite acceder a la Expansión de Misiles antes de conseguir el lanzamisiles.

DARK SOULS

RUTA RÁPIDA POR CIUDAD INFESTADA



■ Ciudad Infestada es la zona más difícil del primer *Dark Souls*. Es más, es una de las áreas más frustrantes de la historia de los videojuegos. Es oscura, tiene un diseño espantoso y está plagada de enemigos que te envenenan, pero, si quieres, puedes saltártela. Hay varias formas de hacerlo, pero la más fácil es tomar la Llave Maestra como regalo cuando creas el personaje, y puedes saltarte varias zonas y jefes para entrar por la ruta más sencilla a través del Valle de los Dragones.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

DAR ESQUINAZO A LA MUERTE



■ Hay un montón de fallos y trucos que se pueden emplear para explorar el castillo con más libertad de lo que los desarrolladores querían, éste es quizás el más nuevo. ¿Recuerdas cuando La Muerte se aparece casi al principio y te roba tu potente equipo? Puedes esquivarla y mantener el equipo. Si Alucard recibe un golpe que le quite más de la mitad de los puntos de vida le enviará volando a toda velocidad hasta que golpee un muro, así que se pueden utilizar los huargos del pasillo para pasar de largo por la habitación donde se te aparece La Muerte.

SUPER MARIO WORLD

EL ATAJO DEL CAMINO ESTELAR



■ Aunque no es un Metroidvania, este plataformas clásico tiene elementos en los primeros niveles a los que debes volver más adelante. Con una buena ejecución se puede salir de la Llanura del Donut 1 por un camino secreto que se supone sólo puede estar accesible si has limpiado el Palacio Verde. Utilizando la capa puedes alcanzar una zona escondida hacia el final del nivel para llegar a Secreto del Donut 1, que a su vez llevaba a Rosquisecreta y al Camino Estelar. Si lo haces, te saltas la mayor parte del juego.

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

VE DONDE QUIERAS



■ Para ser el mejor juego de todos los tiempos, *Ocarina Of Time* está bastante roto. A lo largo de estos años se han encontrado numerosos glitches y trucos que te permiten hacer de todo, desde jugar con Link Joven en las mazmorras más avanzadas a manipular el inventario para hacer tontadas como tocar las bombas como si fuesen la ocarina. Utilizando una combinación de estos trucos puedes saltarte secciones enteras del juego o hacerte las mazmorras en el orden que quieras, lo que convierte el título en uno de los favoritos de los speedrunners.



» [GBA] En *Zero Mission*, si cargas del todo el rayo y haces un mortal, dañas a los enemigos como lo harías con un Ataque Barrena.

cancelaron los demás proyectos. ¿Puede ser que los ex de Iguana hubiesen encontrado después de varios años la clave? Esto explicaría el título inicial. El mismo hecho de que utilizaran para nominar al proyecto algo tan genérico como el género al que pertenecía el juego parece gritar a los cuatro vientos: "es un juego de una franquicia pero no podemos decir cuál por razones legales". Da que pensar, desde luego, aunque da la sensación de que nunca sabremos si fue así.

Lo que *sí* sabemos con seguridad es que Retro lo petó absolutamente con *Prime*. Hicieron algunos sacrificios menores en lo que respecta a la verticalidad pero todo lo demás -desde el estilo al sentido de soledad o la maravillosa exporación- lo clavaron. Ver el mundo extraterrestre a través del visor de Samus fue increíble y cuando la cámara retrocedía a tercera persona durante las transformaciones en Morfoesfera [Morph Ball] incluso mantenía parte del diseño clásico del juego mientras hacía la transición hacia las 3D. "Creo que hicieron un buen trabajo, quizás incluso mejor que los esfuerzos en 2D", dice Thomas Happ, creador de *Axiom Verge*, el que se considera el mejor *Metroid* de los últimos años, aunque ni siquiera forma parte de la serie. "Lo único que pediría sería que solucionaran el problema con el visor de 'los objetos que brillan son los únicos que cuentan'. Los escenarios están tan asombrosamente bien diseñados que es una pena cuando empiezas a escanear y te das cuenta de que la mayoría son solo vacías formas geométricas de colisión sin función ninguna. No es ningún problema en 2D pero es algo necesario en las 3D". Es cierto, claro, pero Devin quiere lanzar más bombas (suponemos que antes de hacerlo tendrá que convertirse en una esfera).





» [GameCube] Como pasó con *Mario 64*, *Metroid Prime* llevó la serie a las tres dimensiones sin esfuerzo...



"Las 3D cambian la forma en que el jugador se mueve", explica. "Como diseñador tienes que tener en cuenta lo que el juego puede ver desde cualquier punto de vista, y también tienes que saber cómo se moverá por las plataformas. *Metroid Prime* se juega en primera persona, de forma que el jugador ve a través de los ojos de Samus. Esto afecta al combate (moverte en círculos alrededor de un enemigo frente a saltar de un lado a otro para atacarle desde distintos ángulos) y también coloca al jugador en el interior del traje. En primera persona el campo de visión durante los combates no es muy amplio, pero a cambio te haces una mejor idea de cómo se ve el mundo del juego. Una cosa compensa la otra; sacrificas el diseño visual de la heroína para dar más información del lugar y tienes que redefinir casi siempre el combate para que funcione en un plano horizontal 2D en lugar de uno vertical.

Retro replanteó la formula tan bien que *Metroid* pasó de saltarse una generación de consolas a tener tres en la siguiente -*Prime* se convirtió en una trilogía antes de que Nintendo viese cómo podía agitar las cosas con la Wii y le diera el mando a Team Ninja, el desarrollador de *Ninja Gaiden*-. Aunque el combate fue excelente (algo en lo que el equipo era todo un experto) y la exploración era buena incluso con la vista en tercera persona, *Other M* fue una decepción por cómo describía a Samus. Siempre había sido una mujer fuerte, y aquí se volvía débil y dependiente, un defecto quizás previsible en el equipo de *Dead or Alive* para el que que un personaje "tenga chicha" no significa que tenga profundidad psicológica. Pero la influencia de *Prime* sobrevive hoy día, a veces en los lugares más insospechados. Los magníficos *Batman* de Rocksteady usan el mismo sistema de progresión cerrada, sobre todo *Arkham Asylum*, con sus escenarios opresivos.

> "Los nuevos Tomb Raider y Arkham Asylum son Metroidvanias"
> Thomas Happ

La influencia de *Prime* es detectable, pero la de los *Metroid* en 2D es incuestionable. Su sello está impreso en numerosos juegos independientes, desde *Ori And The Blind Forest* a *Shadow Complex*, y con razón. "Creo que es un buen diseño", dice Thomas. "¿Recuerdas cuando todos los juegos de mundo abierto se comparaban a *GTA*? Pero era sólo una buena manera de diseñar muchos juegos diferentes. Pues lo mismo sucede con los Metroidvanias. Los nuevos *Tomb Raider* y *Arkham Asylum* son Metroidvanias, lo que sucede es que no los definimos como tales porque no son de scroll lateral 2D". Olle está de acuerdo: "Es una receta que da mucha jugabilidad por una cantidad relativamente pequeña de trabajo", dice. "Esto no quiere decir que sea sencillo construir Metroidvanias, sino que con esos buenos cimientos consigues una excelente relación entre el trabajo que inviertes en un juego y la cantidad de diversión que te proporciona".

La verdad es que los títulos triple A en 3D de esas dos franquicias no quitan mérito a los juegos que han acuñado el término Metroidvania, y tampoco restan nada a los juegos modernos más pequeños que llevan esa definición con orgullo. "No se trata de hacer el mismo juego una y otra vez sólo cambiando el diseño artístico", concluye Thomas. "Sino que el diseño básico -que no puedas acceder a algunas zonas hasta que tengas ciertas habilidades- es bueno. No creo que nunca pase de moda".



» [Wii] En algunas zonas de *Metroid: Other M* debes cambiar entre primera y tercera persona para localizar objetos útiles y luchar contra los enemigos.

METROID: ZERO MISSION
GBA, 2004

Tiempo medio en terminarlo: 4h
Récord en terminarlo: 26m19s
Tiempo medio para el 100%: 6h
Récord para el 100%: 50m15s





CÓMO SE HIZO LA TRILOGÍA HORACE

Un lucrativo pack que llevó a un extraño personaje a convertirse en mascota. El fundador de Beam Software, Alfred Milgrom, nos cuenta cómo Horace comió, esquió y mató arañas.

Sería algo injusto describir los videojuegos domésticos de principios de los 80 como derivativos, pero un alto porcentaje de los juegos producidos para los microordenadores en dicho periodo se basaban en las recreativas populares de entonces. Los primeros trabajos de la australiana Beam Software reflejaron esto, y para cuando llegó el ZX Spectrum, en primavera de 1982, su fundador, Alfred Milgrom, estaba buscando inspiración en recreativos mientras planeaba el primer juego de Beam en Spectrum.

"La idea de hacer *Hungry Horace* fue básicamente mía," comienza Alfred. "En aquel momento, no había diseño en el desarrollo de juegos, todo lo hacían los programadores (no había diseñadores, artistas gráficos y demás) y estábamos descubriendo lo que podía hacerse con las potencia rudimentaria de los ordenadores domésticos. Por lo que las recreativas eran una fuente de inspiración para todos. Era un jugador habitual de estos salones, porque de ahí era de donde venían los juegos. Por lo que jugué con muchas recreativas y pensé mucho en lo que era la esencia de aquellos juegos. Cuando se desarrolló el primer



“NO EXISTÍAN PAQUETES GRÁFICOS SOFISTICADOS”
Alfred Milgrom





LOS DATOS
» **COMPAÑÍA:** PSION
» **DESARROLLADOR:** BEAM SOFTWARE
» **LANZAMIENTO:** 1982-1983
» **PLATATORMA:** ZX Spectrum, C64, Dragon 32
» **GÉNERO:** VARIOS

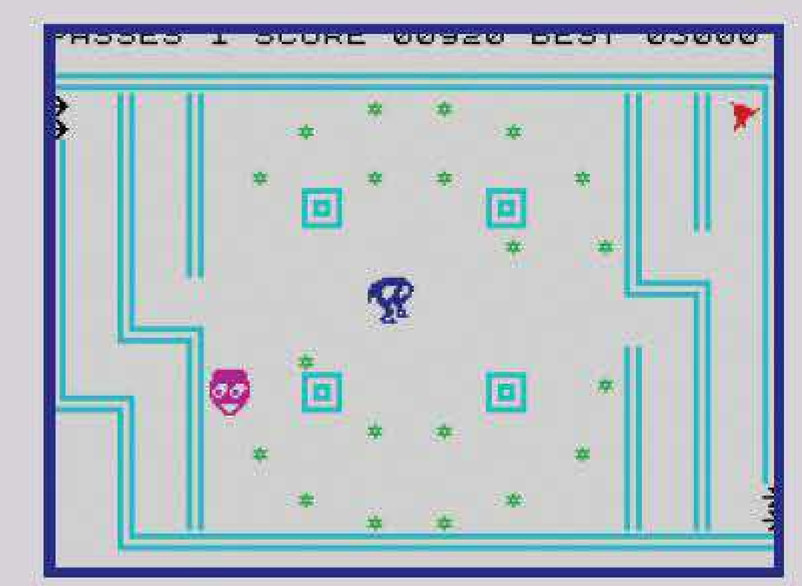
Horace no pensábamos en que se convirtiera en una serie de tres juegos. Es obvio que su jugabilidad se basaba mucho en *Pac-Man*, pero necesitábamos hacer algo para alejarnos de la idea de ser un clon más. Los fundamentos estaban ahí: 'comer algo' y por alguna razón, correr. Hicimos brainstorming y apareció la idea de un personaje comiendo flores en un parque."

Tras haber dado una ambientación a su creación que lo diferenciara de los recreativos, Alfred creó después una apariencia completamente original para el héroe, que describe como el producto de la imitación artística más que de un diseño hábil. "No existían paquetes gráficos sofisticados. Por lo que la imagen de Horace era una que dibujé yo mismo en papel, ¡y no es que yo sea un artista! Sabía el tamaño del sprite que íbamos a utilizar, así como las restricciones de programación. Diseñé un sprite con dos grandes ojos y dos piernas, pero necesitaba más personalidad, así que le añadía una cola de rata, al estilo mullet."

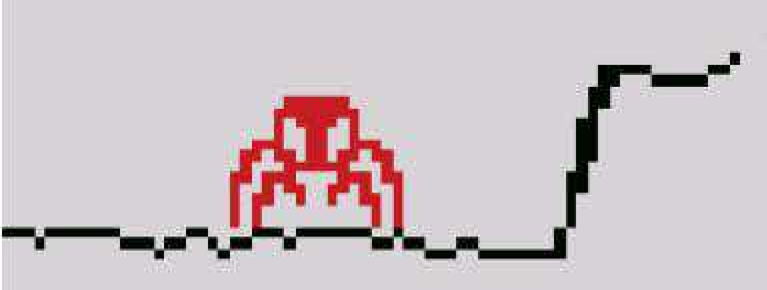
Con las bases asentadas de esta persecución en un parque, Alfred subió a bordo al coder de Beam, William Tang, que implementó los cimientos del juego y desarrolló por accidente varias características innovadoras de los laberintos. "Recuerdo que lo primero era desarrollar el programa y una vez funcionaran las mecánicas básicas improvisaríamos y probaríamos cosas nuevas. Tang era muy flexible y podría adaptar el programa y probar cosas nuevas al avanzar. No teníamos un editor de niveles por aquel entonces. Los puentes y pasos bajos fueron una consecuencia de cómo estábamos escribiendo el código de los laberintos, pero una vez lo tuvimos, jugamos con ello para tener algo de variedad en los laberintos. La mayor parte del diseño la hizo William y se refinó después con el testeo."

Un refinamiento notable fue que el juego fuera abierto, en lugar de tener niveles independientes, que permitían abandonar y volver sin tener que 'limpiar' su contenido. Esto, explica Alfred, fue incluido para mantener una jugabilidad fresca. "Esta decisión se tomó para hacer el juego más interesante. Si el jugador tenía que limpiar todas las flores de cada nivel habría sido un poco aburrido, y creo que William y yo nos aburrimos de intentar terminar todos los niveles."

Se hicieron más cambios para animar la evolución del desarrollo de estos laberintos, pero el equivalente de las píldoras de poder de *Pac-Man* en este juego -una campana- desarrollaron un glitch con el que los jugadores más hábiles podían conseguir grandes puntuaciones al recolectarlas repetidamente. "Esto ▶



» [ZX Spectrum] *Hungry Horace* no era el típico clon de *Pac-Man*, aunque su inspiración resulta clara.



"NUNCA PENSAMOS EN UN JUEGO PARA DOS JUGADORES"

Alfred Milgrom





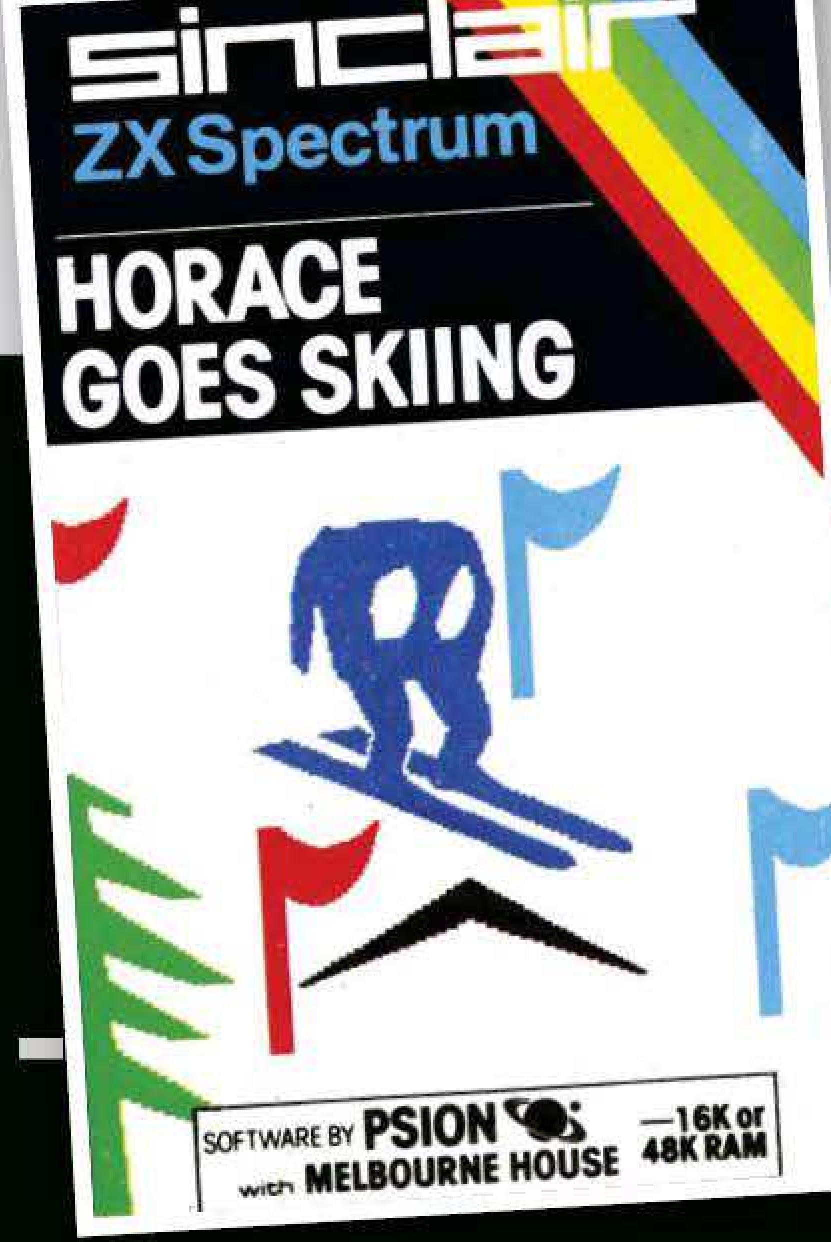
▶ era un bug del que no nos dimos cuenta antes del lanzamiento," concede Alfred. "Me gustaría creer que la gente jugaba para divertirse, más que para conseguir grandes puntuaciones. Por supuesto, un efecto colateral del bug fue que conseguir altas puntuaciones se convirtió en algo insignificante, lo que lo hizo mejor juego para la gente que solo quería disfrutar de ello."

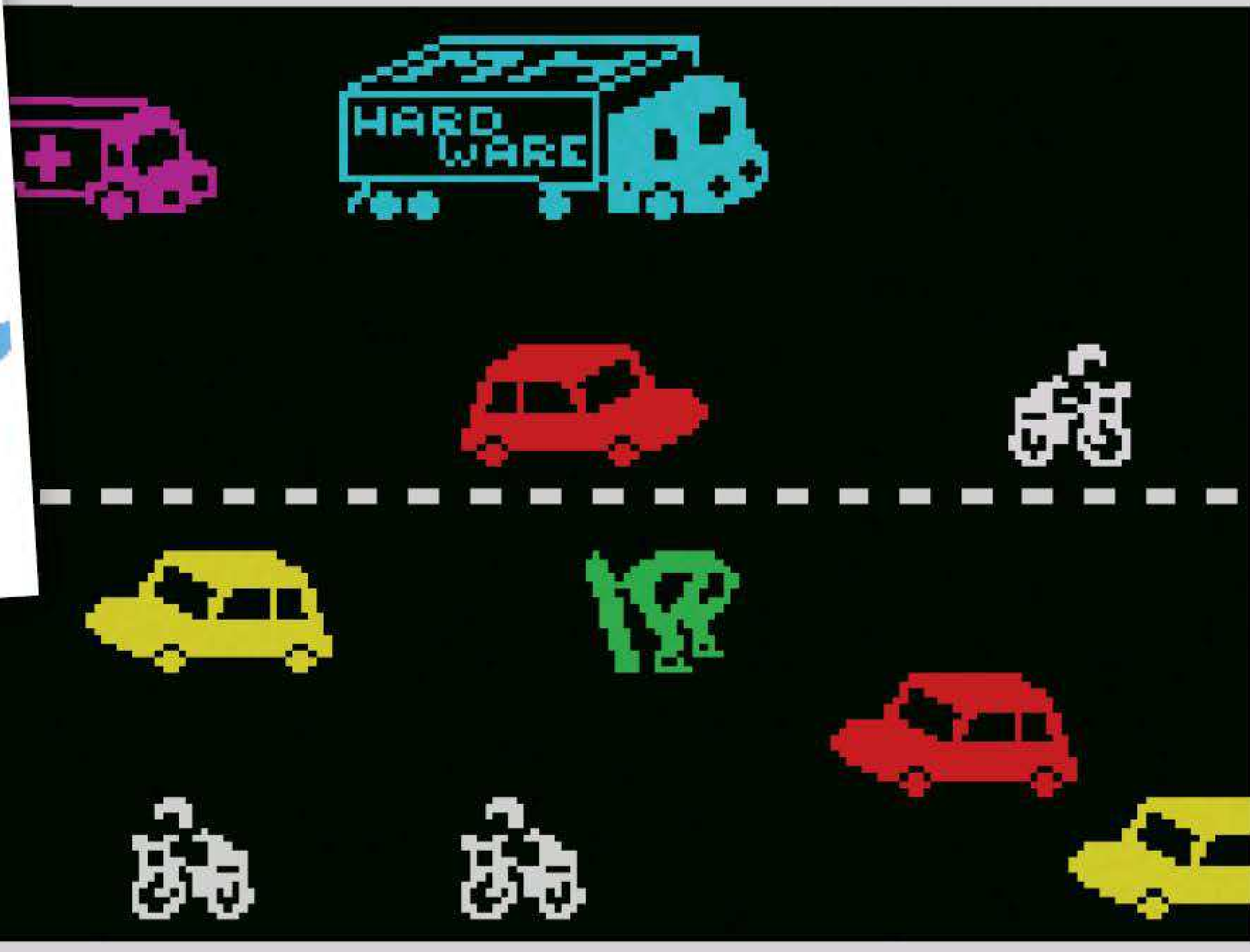
Pero antes de que el juego de Beam pudiera ser disfrutado, o su diseñado completado, Alfred fue contactado por el fundador de Psion Software, David Potter. "David tenía una relación con Sinclair, quien le había pedido que juntara algunos juegos para que se lanzaran con el Spectrum," recuerda Alfred, "y David nos contactó. Por suerte teníamos ya encaminado el desarrollo de *Hungry Horace*, por lo que nos lanzamos a esta oportunidad. Fue hace mucho tiempo, por lo que no recuerdo exactamente en qué punto mandamos el juego a Psion. Lo que sí puedo decir es que Psion no interfirió en el diseño del juego en absoluto. No eran desarrolladores, sino distribuidores muy astutos. Cuando descubrieron que teníamos un juego que ellos podían distribuir hicieron su trabajo de forma excelente, y dejaron el desarrollo del juego a Beam."

» [ZX Spectrum] Sus heridas en la carretera son un recuerdo lejano, que Horace celebra saliendo a la pista.

Psion, sin embargo, sí que sugirió el nombre para el juego de Beam: *Hungry Horace*. Por desgracia un personaje de cómic tenía el mismo nombre, lo que hizo que David Potter tuviera que hacerse con los derechos de la editorial DC Thomson para evitar acciones legales. Aunque desconocía esto, Alfred no tuvo problemas en que su proyecto fuera rebautizado. "No recuerdo qué nombre habíamos elegido para el juego, pero no era muy memorable. No sabía que Psion necesitaba pedir permiso de los cómics de *Hungry Horace*, pero supongo que estaba de acuerdo con ocuparse de ello."

Tras dejar a un lado los problemas de derechos, Psion lanzó *Hungry Horace* en el Personal Computer World Show de 1982. Cosechó críticas espectaculares, y el juego pronto se convirtió en un bestseller, algo en lo que Alfred concede el mérito al jefe de Psion, David Potter. "No esperaba que *Hungry Horace* obtuviera el éxito que consiguió, aunque, por supuesto, lo deseaba. El éxito de *Horace* fue resultado directo de la conexión de David Potter con Clive Sinclair. Y aunque obtuvimos menos dinero por cada venta, las ventas adicionales y la









mayor visibilidad lo compensaron."

Los lazos de Psion con Sinclair significaron además que *Hungry Horace* acabaría llegando junto al Spectrum, y eso dió a Potter la confianza para hablar de una secuela incluso antes de que el debut de Horace se hubiera lanzado. Esto mandó a Alfred de vuelta a los recreativos. "Psion eran unos distribuidores excelentes, y creo que sugirieron que podrían vender una secuela incluso antes de que el original se lanzara. De nuevo, la inspiración vino de los recreativos, y empezamos con los juegos de autopistas mezclados con *Frogger*. No recuerdo quien saltó con la idea del ski, pero nos permitió utilizar mecánicas de juegos conocidos y presentar un giro completamente nuevo con ello. Creo que hubo alguna influencia de un juego de ski, pero no recuero si era *Alpine Ski* u otro juego."

Dejando a un lado influencias olvidadas, la sección de ski en este nuevo juego de Horace inspiró su título: *Horace Goes Skiing*. El escenario de la pista llevó también a Alfred y Tang a incluir un mecanismo de dinero que sustituyó a las vidas, y las secciones inspiradas en *Frogger* permitieron a los jugadores familiarizarse con la idea de pagar dólares por ambulancias. "La idea de las vidas no pegaba con la temática de ski, por lo que sacamos la idea del dinero. De nuevo, era cuestión de tomar el mismo mecanismo y hacer algo fresco. Elegimos dólares porque sentimos que le daba cierto caché internacional. Debo admitir que para mí -o para cualquiera en Beam Software- no era normal pagar por ambulancias."



HITOS DEL CREADOR

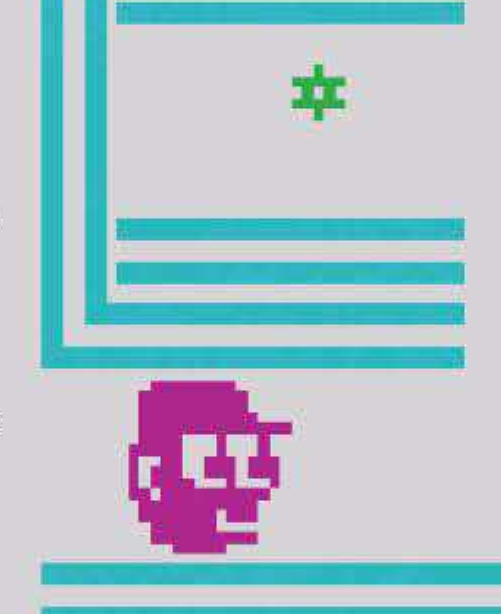
THE HOBBIT
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 1982

THE WAY OF THE EXPLODING FIST (EN LA IMAGEN)
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 1985

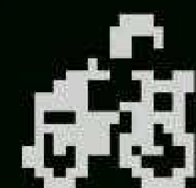
THE MUNCHER
SISTEMA: C64, SPECTRUM
AÑO: 1988

Hay una característica que Alfred se arrepiente de no haber incluido en la segunda aventura de Horace, dado que se podría haber incluido en los escasos 16k del juego, junto a la parte de la autopista y del ski. "Por desgracia nunca consideramos un juego para dos jugadores. No creo que hubiera usado mucha memoria, ya que solo habríamos necesitado marcadores para dos jugadores y dinero al mismo tiempo para los dos usuarios que estuvieran a los mandos."

Un arrepentimiento más serio que tiene Alfred es que la jugabilidad híbrida entre autopista y ski de *Horace Goes Skiing* hizo que se abandonara la pureza de la primera aventura de Horace. Y aunque hubo buenas notas y grandes ventas, hubo quienes se hicieron eco de las preocupaciones de Alfred. "Es muy difícil hacer una secuela que esté a la altura de las expectativas de los usuarios," cuenta Alfred. "Los usuarios ven los juegos de forma muy distinta que los desarrolladores. Están involucrados emocionalmente con los personajes, lo que no es resultado necesariamente de una ▶









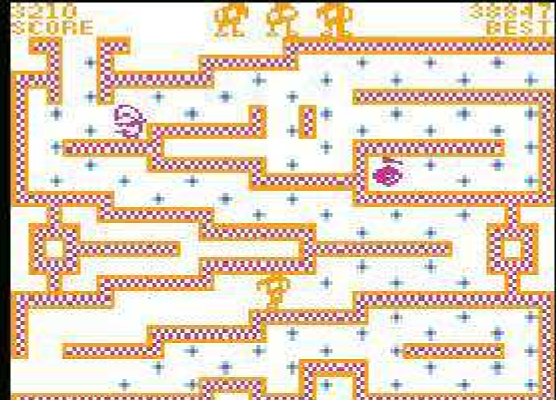
CONVERSIONES

Cómo se portaron en otros sistemas los juegos de Horace



HUNGRY HORACE
COMMODORE 64

■ La primera aparición de Horace en C64 es tan cuca como la original y con gráficos casi iguales. Incorporó mejoras en forma de música pre-juego con efectos de sonidos a lo *Pac-Man* y melodías in-game cuando te pillan, entras a un nuevo nivel o pillas a un guardia tras darle la vuelta a la tortilla.



HUNGRY HORACE
DRAGON 32

■ A pesar de tener menos capacidades visuales que el Spectrum, el *Hungry Horace* de Dragon 32 muestras mucha más flores para que Horace coma, aunque se trata de una adaptación fiel. Sus retoques visuales incluyen a Horaces bailarines como vidas, secuencias de muerte caleidoscópicas y que Horace sea naranja.



HORACE GOES SKIING
COMMODORE 64

■ A diferencia del original de Spectrum, Horace no está en movimiento perpetuo en la versión de C64 de la autopista, lo que te da más control de sus movimientos. La otra gran diferencia son la ausencia de saltos de ski y que los conductores tocan el claxon cuando Horace se pone delante de ellos.



HORACE GOES SKIING
DRAGON 32

■ Por la falta de espacio en pantalla, el Horace de Dragon 32 se enfrenta a una autopista de lo más congestionada antes de dirigirse a las pistas, por lo que hace falta mucha habilidad para cruzarla. Además, no hay ambulancias, pero hay excavadoras. Y como con la versión de C64, El Horace de Dragon 32 no hace saltos de ski.

MASCOTAS DE SPECTRUM

Más personajes de Spectrum que se convirtieron en iconos del sistema

DIZZY

■ Un habitual de Spectrum en las listas británicas, Dizzy afrontó numerosas aventuras. Aunque parezca mentira, la creación de los Hermanos Oliver no entusiasmó precisamente a los Darling...al menos hasta que el huevo lo petó.

JETMAN

■ Donde Horace se convirtió en mascota por su nivel de exposición, este hombre-para-todo de ciencia ficción consiguió su estatus por el estilo y originalidad de sus juegos. Dicho esto, el Jetman de píxel gordo es verdaderamente icónico.

SABREMAN

■ Si Jetman redefinió los juegos del Spectrum 16K, Sabreman hizo lo mismo con el modelo de 48K de Sinclair. Este personaje protagonizó, entre otros títulos, el fundacional *Knight Lore*, uno de los juegos más revolucionarios de su tiempo.

WALLY WEEK

■ Sus juegos puede que fueran algo oscuros, pero no se puede negar su calidad. A pesar de debutar en un plataformas, fueron sus aventuras lo que le convirtieron a él, y su familia, en auténticos iconos durante aquellos años.

ZIGGY

■ La primera aparición de Jetman generó una demanda de más juegos originales y menos adaptaciones de recreativas para Spectrum. Ziggy se subió a esa ola con shooters como *The Pyramid* y pronto se hizo sinónimo del Spectrum.

MONTY MOLE

■ Por el curioso sentido del humor de su creador, Monty Mole es más recordado por protagonizar juegos inolvidables. Este topo acabó siendo muy popular y pronto acabó convirtiéndose en todo un icono de Spectrum.

MAGIC KNIGHT

■ Como hizo Wally, Magic Knight debutó en un plataformas antes de irse de aventuras. Lo impresionante es que todos los juegos de este héroe armado eran juegos de bajo presupuesto, lo que le hizo aún más popular.

MINER WILLY

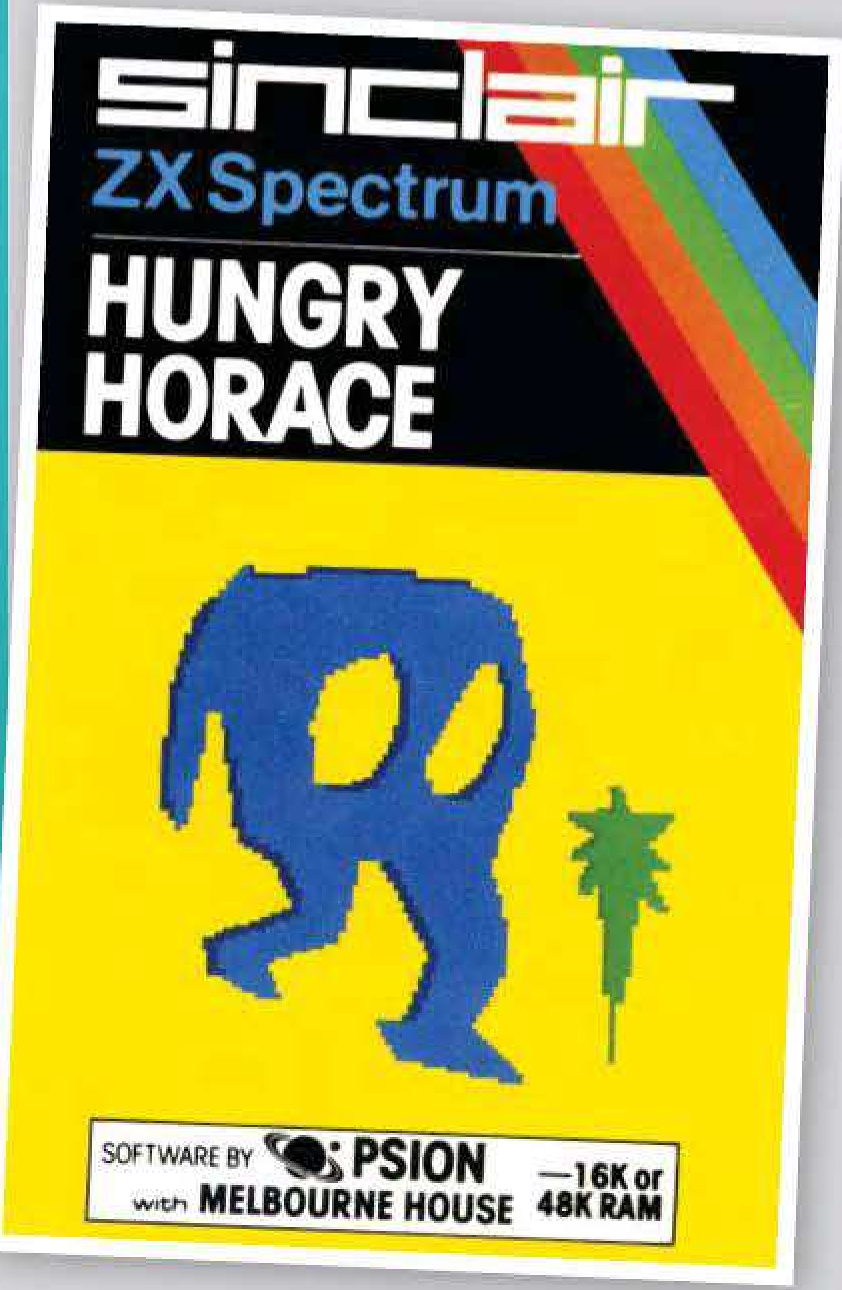
■ Aunque influenciado por un icono americano, Miner Willy es una creación británica. Su debut en Spectrum se convirtió en un clásico instantáneo, pero su secuela le aseguró un lugar eterno entre las mascotas de Spectrum.

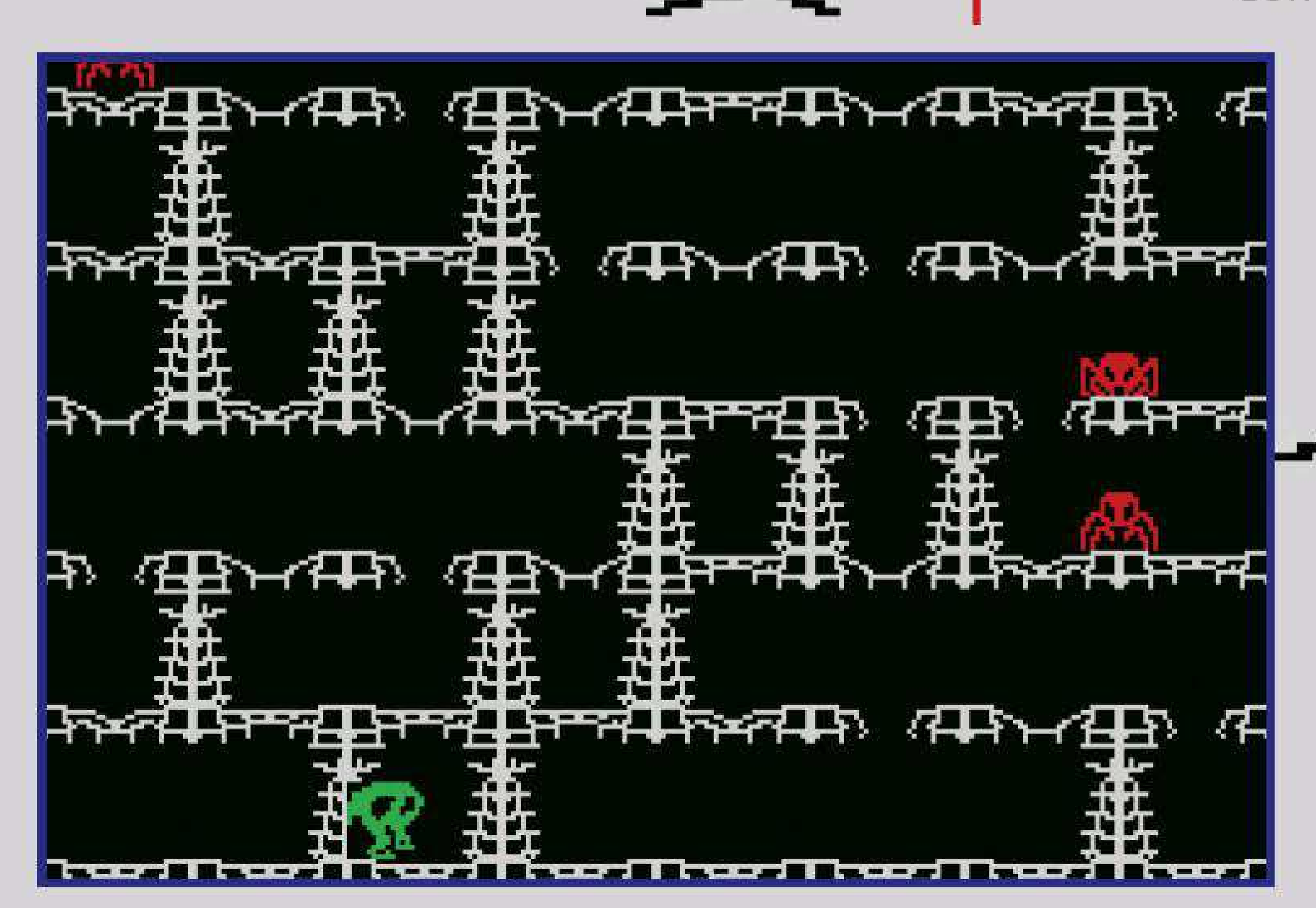


» [ZX Spectrum] Horace no va a esquiar porque ha gastado todo su dinero en skis y ambulancias.

▶ creación deliberada. Los programadores, por otra parte, y especialmente en aquellos tiempos, no estaban tan interesados en crear personajes, como en explorar lo que podían hacer con el hardware. Por ello queríamos llevar al límite lo que ofrecíamos en un juego: más jugabilidad, dos tipos de juego, más niveles, mejores gráficos, etc. Y al alejarnos de un simple juego - y no limitarnos a un arcade - perdimos parte de la naturaleza adictiva del *Horace* original."

Pero como pasó con el primer *Horace, Horace Goes Skiing* llegó junto al Spectrum, lo que ayudó a colocar más y más unidades del juego, así como a allanar el camino hacia una tercera parte de las aventuras de Horace. Alfred no recuerda qué juegos influenciaron a *Horace And The Spiders*, pero no desvela si la teoría de que su decisión de enfrentar a Horace a las arañas fue una decisión inconsciente por los arácnidos venenosos que habitan su Australia natal. "Si la decisión fue inconsciente, sigue estando en mi subconsciente!" bromea Alfred. "No creo que tuviera mucho que ver con estar en Australia, pero es difícil saber cuáles son las motivaciones inconscientes de las decisiones."





Arácnidos al margen, apareció un bug diferente en *Horace And The Spiders*, en el que si andabas para atrás en la primera fase, te transportabas al nivel dos, pero Alfred nos cuenta que lo habrían convertido en una característica del juego si él o Tang lo hubieran visto. "Creo que si lo hubiéramos visto habríamos hecho más uso de ello. Esto fue antes de que descubriéramos que añadir características a un juego en desarrollo es algo muy malo, y puede tener consecuencias inesperadas. Incluso características geniales añadidas en un momento erróneo del desarrollo pueden llegar a destruir la adictividad de un juego. Pero en ese momento no lo sabíamos por lo que podíamos haber cogido esa 'característica' y seguir con ella."

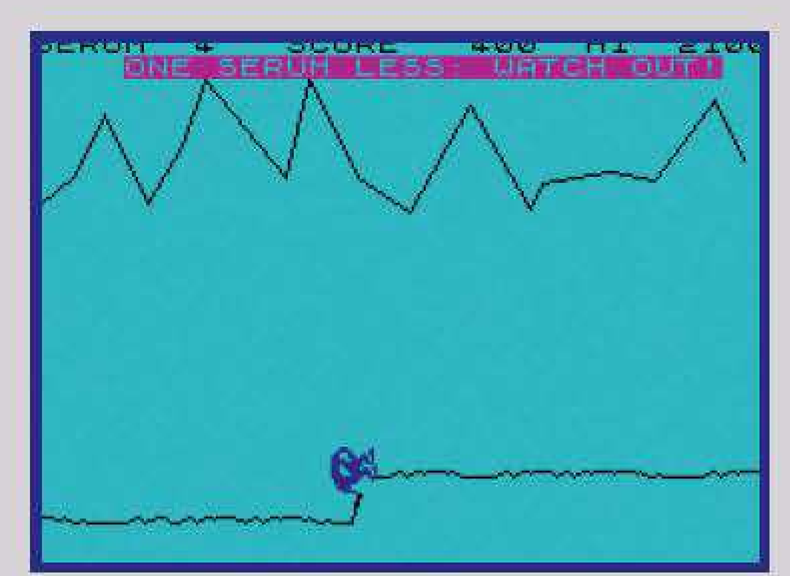
Aunque Alfred y William perdieron la oportunidad de hacer del teletransporte un elemento oficial del juego, se aseguraron que Horace tuviera varios retos que superar, incluyendo saltar sobre arañas, colgarse de red en red, hacer agujeros en telarañas y despachar a los arácnidos atrapados. Alfred compara la dificultad de *Horace And The Spiders* respecto a sus predecesores con la preocupación de hacer el juego demasiado fácil. "Los desarrolladores se aburren y creen que los juegos son demasiado simples, por lo que tratan de aumentar el reto. No teníamos a nadie haciendo el papel de diseñador, por lo que muchos aspectos de la jugabilidad no estaban pensados de antemano. Además, es difícil predecir qué hará al juego adictivo. Podría ser que un pequeño retoque hiciera todo diferente o que algo que incluíamos no debería haber estado ahí".

A diferencia de las anteriores entregas, *Horace And The Spiders* no se lanzó en C64 y Dragon 32, pero Alfred aclara que esto no tuvo nada que ver con el editor. "El papel de Psion era distribuir juegos para Sinclair. Melbourne House mantuvo todos los derechos de distribución en tiendas. Pero Psion no nos pidió que restringiéramos el desarrollo de *Horace* solo a máquinas de Sinclair. El juego no vendió tan bien en otras plataformas porque no existió ese empuje inicial que creó una audiencia. Continuamos con la franquicia mientras tuvo éxito en el Spectrum."

Alfred desvela unos pocos detalles sobre el cuarto juego de Horace, el descartado *Horace To The Rescue*, pero sus recuerdos del juego han desaparecido y no tiene conocimiento del paradero del responsable del código. "Fue hace mucho tiempo. *Horace To The Rescue* estaba basado en el tropo de 'rescata a la princesa', pero no puedo recordar los detalles. Es cierto que Tang tenía un pulmón colapsado y que esto limitó mucho su capacidad para trabajar. La serie *Horace* ya no era tan importante por lo que no sentí la necesidad de reclutar otro programador. Por tanto, que William cuidara de su salud era una prioridad mayor. Por desgracia, no he seguido en contacto con él."

Pero aunque Alfred ha perdido el contacto con el co-creador de la trilogía, el fundador de Beam Software ha mantenido a Horace cerca de su corazón y muestra orgullo y un único arrepentimiento cuando se le pide echar la vista atrás. "Creo que nos salimos del camino con *Horace And The Spiders*. La naturaleza de los juegos de Spectrum estaba cambiando por entonces y creo que no conseguimos aumentar la sofisticación del juego y mantener el carisma del personaje original. Pero debo decir que estoy muy orgulloso de estos juegos y probablemente no cambiaría nada de *Hungry Horace* y *Horace Goes Skiing*." *

Muchas gracias a Alfred por compartir sus recuerdos.



» [ZX Spectrum] Un salto a destiempo en el primer nivel de *Horace And The Spiders* le costará a Horace suero anti-arañas.

BOB SMITH SOBRE HORACE

Una palabras con el creador de Horace In The Mystic Woods

¿Cuáles son tus recuerdos de los tres juegos de Horace originales?
Creo que *Hungry Horace* fue uno de los primeros juegos disponibles para Spectrum en su lanzamiento, y uno de los primeros que tuve. No era como otros juegos que se habían visto en recreativos, tenía gráficos coloridos y era suave y jugable. Cuando llegó *Horace Goes Skiing* era igualmente jugable, pero mucho más divertido y un juego completamente diferente, y después lo mismo con *Horace And The Spiders*... ¡Aunque nunca fui bueno con ese!

¿Cómo fue la conversión a Spectrum de *Horace In The Mystic Woods*?
El juego fue mencionado en los foros de World Of Spectrum, sobre que era una pena que no llegara a Spectrum. El autor original, Michael Ware, dijo que le encantaría que sucediera. Alguien del grupo Mojon Twins empezó a trabajar con él, aunque después descubrió que no tenía tiempo para ello. Me ofrecí entonces a convertir el juego y me encargué de ello. Era una conversión difícil por las distintas resoluciones de las máquinas y las físicas que se habían añadido al movimiento de Horace. Y como no había un emulador eficiente para la Psion, tuve que comprar una, y una copia del juego, para poder hacer una buena conversión.

¿Cómo explicarías la duradera popularidad de Horace?
Todos los juegos de Horace fueron especiales y diferentes entre sí, pero siempre difíciles de controlar y progresar, con un lanzamiento alejado entre sí, lo que les hacían merecedores de atención. El hecho de que la serie no continuara incluso en la era de los 16-bit, solo ayuda a hacer que haya aún más nostalgia.



LA SERIE TEX MURPHY

Los juegos FMV tienen una mala reputación tanto por su baja calidad visual como por su mediocridad mecánica. Pero hay una serie que se salva: las aventuras gráficas de Tex Murphy. Aaron Conners nos cuenta todo sobre el detective del cine pixelado.

Cuando hablamos de aventuras gráficas nos vienen enseguida a la mente unos cuantos personajes, instalados en nuestro disco duro colectivo. Tex Murphy es uno de esos protagonistas para el recuerdo, gracias a su ingenioso sentido del humor, agudas dotes de observación y apariencia descuidada. La serie de juegos que protagonizó sigue siendo una de las cimas del efímero género FMV e incluso hoy aguanta la prueba del tiempo. Su creador, Aaron Conners, cree que parte de su encanto a través de las décadas se debe al cariño que despertaba su protagonista: "Tex es un personaje entrañable. Y sus juegos encerraban buenas historias y mucho humor a partes iguales. Dos ingredientes universales, no importa si hablamos de cine, tele, libros o juegos".

¿Pensó Conners alguna vez que los juegos FMV eran el futuro? "No sé si creíamos que fuesen el futuro, pero si que serían una opción válida durante algún tiempo. Por desgracia, creo que hubo tantos juegos FMV tan mal producidos que la gente empezó a echarle la culpa a la tecnología. Es como si dijese que mi coche verde no funciona bien, así que lo que necesito es hacerme con un coche de otro color. Me alegra ver que todavía salen algunos FMV nuevos, como *Mystery Case Files: Dire Grove*, que lo hacen bastante bien. Me encantaría que el género volviese".

Los inicios de Tex fueron bastante modestos: una aventura gráfica tradicional, *Mean Streets*, ponía al detective tras la pista del suicidio del padre de una cliente. Sin embargo, el juego no se concibió como una aventura. "*Mean Streets* empezó como un simulador de vuelo. Nos dimos cuenta de que por sí solo era un poco aburrido, así que añadimos una historia que justificase ir volando de un sitio a otro", explica Conners. "Lo ambientamos en el futuro porque nos gustaba mucho la ci-fi, especialmente *Blade Runner*".

Tex se ganaría el derecho a una secuela con *Martian Memorandum*, el primer juego de la serie en usar FMV. Aunque éste, teniendo en cuenta que el juego todavía se vendía en disquetes, era bastante básico por razones de espacio. Lo que sí tenía en común con el resto de FMV es que necesitaba actores reales para la parte de vídeo, tratada siempre como si estuviesen haciendo cine. "Preferíamos el FMV al CGI porque éramos cinéfilos, y nos encantaba fusionar elementos del cine con los de los videojuegos", prosigue Conners. "Teníamos hasta una directora de casting, que se leía las descripciones de los personajes y



» [PC] Vanessa es tu ayuda más valiosa. Te conseguirá direcciones y te dará información sobre el trasfondo de los personajes.

» [PC] Recuerda grabar partida a menudo porque en esta aventura gráfica existe el game over.



> "Creíamos que con un CD nos bastaría, veníamos del disquete. ¡Cómo nos equivocamos!"
> **Aaron Conners**

era capaz de darnos actores adecuados para cada papel. Tampoco queríamos gastarnos demasiado dinero, así que nosotros mismos hicimos algunos de esos papeles".

Cuando llegó la hora de desarrollar *Under A Killing Moon*, el disquete había dado paso al CD, y el cambio fue más difícil de lo calculado: el juego final terminaría ocupando cuatro discos. "Era un salto inmenso y, al principio, creímos que nos bastaría con un único CD. ¡No! Los gráficos y el vídeo tenían un tamaño descomunal. Cada componente del juego estaba en archivos distintos y pasamos mucho tiempo tratando de organizarlos de forma que no pidiese muchos cambios de discos, algo que, menos mal, ya no es un problema. No nos gustaron las críticas por tener tanto disco, pero no había otro remedio".

El Virtual World Engine, creado específicamente para *Under A Killing Moon* y que más tarde sería el alma de *Pandora Directive* y *Overseer*, combinaba el uso de teclado y ratón tanto para moverse por los escenarios como para interactuar con los objetos y personajes. Sí, tenía algunos problemas, pero era una interfaz única capaz de darle más inmersión a los jugadores. La idea surgió de fijarse en otros títulos como *7th Guest* o *Wolfenstein 3D*. "Teníamos unos programadores muy buenos, y les pedimos crear un motor en el que todo se viese tan bien como en *7th Guest*, pero que fuese 3D, como *Wolfenstein*", según Conners. "Hubo mucho de ensayo y error, porque nadie había creado hasta entonces un motor del todo 3D para una aventura gráfica, así que tuvimos que integrar en la interfaz de usuario la conversación, las búsquedas, y los puzzles, además del inventario y el movimiento que ya se empleaba en juegos como *Wolfenstein* y *Doom*".

Esa mezcla de 3D y FMV hizo que el desarrollo de *Under A Killing Moon* se prolongase durante tres años, con los gastos consiguientes: "creo que nos gastamos unos cinco millones de dólares", recuerda Conners. "Nuestro presupuesto fue bastante más pequeño para las secuelas, porque pudimos producirlas en la mitad de tiempo, usando más o menos el mismo motor".

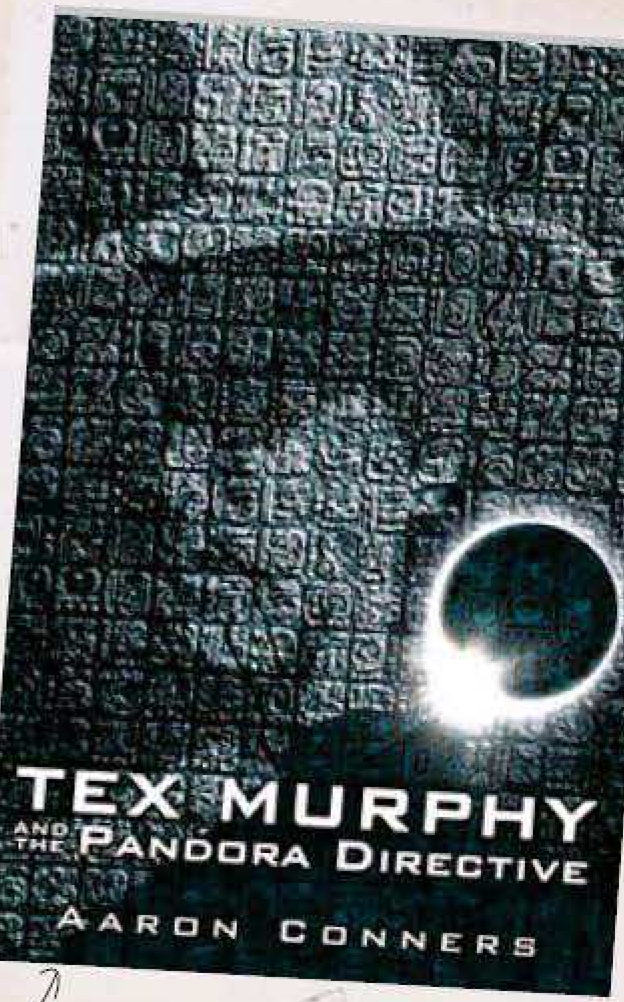
The Pandora Directive siguió los pasos de *Under A Killing Moon* y la mayor parte de los fans la consideran la cima de la serie, gracias a unas actuaciones más cuidadas, una gran variedad de puzles y una historia mejor atada. Tenía dos niveles de dificultad, uno para los recién llegados y otro para los veteranos ▶

DÍAS DE RADIO

Así es como Aaron Conners llevó la historia de Tex Murphy más allá del mundo de los videojuegos

Nosotros conocemos los juegos, pero pocos saben que *Tex Murphy* tuvo sus propias novelas y programas de radio más o menos al mismo tiempo. La radionovela, en concreto, se creó para contestar algunas de las preguntas que dejó el infame cliffhanger de *Overseer*. Antes, en 1994, Conners había escrito en forma de novela la historia de *Pandora Directive*, que se publicó en 1995, lo que quiere decir que el juego es una adaptación. A la inversa, la novela de *Under a Killing Moon* se publicó poco después. Y la novelización de *Tesla Effect* salió al mismo tiempo que el juego de 2014. Ese mismo año se relanzaron las novelas de *Tex Murphy* con nuevas ilustraciones, más contenido, notas del autor y prólogos de Chris Jones. Aaron Conners sigue trabajando en nuevas novelas con el personaje, empezando por *Tex Murphy And The Poisoned Pawn*. La novela tiene lugar tras los hechos de *Tesla Effect* y examinará el pasado de Tex Murphy. También tiene pensadas otras dos novelas más (y sí, suena bastante a esos tres juegos que no pudo hacer tras *Overseer*). Si no te asusta el inglés, los episodios de radio pueden descargarse en el mismo sitio en el que puedes comprar las novelas: la web de Conners, aaronconners.net.





» El creador de *Tex Murphy*, Aaron Conners, también ha escrito novelas con el personaje.

LA HISTORIA DE TEX MURPHY

¿Quieres jugar la serie pero no sabes por dónde empezar? Bueno, para eso estamos.



MEAN STREETS 1989

■ Silvya Linsky contrata a Tex Murphy para que investigue el aparente suicido de su padre. Tex termina implicado en una trama donde ese asesinato se cruza con una trama para la dominación mundial y el destino de la raza humana.



MARTIAN MEMORANDUM 1991

■ Marshall Alexander, el magnate de Terraform Corporation, busca a su hija desaparecida, Alexis. No pasará mucho tiempo hasta que Tex se tope con un artefacto marciano capaz de redibujar la realidad en manos del peligroso Thomas Dangerfield.



UNDER A KILLING MOON 1994

■ La condesa Reiner necesita al recién divorciado Tex para que recupere una estatuilla de cristal. Por supuesto, hay algo mucho más gordo detrás: una secta apocalíptica que necesita el preciado objeto para traer el fin de los días.



PANDORA DIRECTIVE 1996

■ El Dr. Thomas Malloy ha desparecido y Gordon Fitzpatrick quiere encontrarlo. Pero Malloy estuvo implicado en el accidente OVNI de Roswell de 1947, y Tex no es el único que le está buscando.



OVERSEER 1998

■ Es un remake de *Mean Streets*, pero *Overseer* -por suerte- reescribe muchas de las tramas y personajes del original, que se había quedado muy atrás en términos de narrativa. La excusa para el remake es una cena con Chelsee Bando en la que Tex cuenta cómo conoció a su exmujer, Sylvia.



TESLA EFFECT 2014

■ ¿Cómo saltarse los cliffhangers de los 90? ¡Dejando a Tex amnésico! En esta aventura de Kickstarter, el detective se ve envuelto en la historia de Nikola Tesla y descubre que, para salvar el futuro, primero tendrá que redescubrir su pasado.



» [PC] Parte de tu trabajo como detective privado pasa por interrogar a variopintos personajes para avanzar en tus casos.

¿DE QUÉ VAN?

■ La serie *Tex Murphy* te pone en el papel del detective homónimo, investigador de casos tan variados como potentes: desde un suicidio en *Mean Streets* hasta una trama intergaláctica en *Martian Memorandum*, pasando por las sectas de *Under a Killing Moon* o la conspiración OVNI de *Pandora Directive*. *Tesla Effect*, el más reciente, va sobre el propio pasado del personaje.

▶ de la saga, decisión que no se implementó hasta bien avanzado el desarrollo. "No decidimos lo de los dos niveles de dificultad hasta que el juego estuvo prácticamente terminado. Durante el testeo, se me ocurrió que sería fácil implementar algunos puzles extra, un escenario más, más puntos y un cronómetro para algunos de los puzles. Creo recordar que apenas nos llevó una semana implementar esos cambios. La principal razón para hacerlo fue motivar a los jugadores para que volviesen a jugarlo. El título tenía tres opciones narrativas y queríamos que la gente viese al menos dos, con lo que al tener otro nivel de dificultad, pensamos que podríamos hacerlo más rejugable".

Encontrar el equilibrio entre la parte jugable y las secciones de vídeo fue un reto. "Siempre he dicho que [el FMV] es el formato narrativo más complicado. No hay una 'fórmula correcta': depende del tipo de juego, la naturaleza del protagonista y el público al que te dirijas. Creo que a los jugadores hay que darle las opciones justas para que se sientan implicados. Si metes demasiadas -o das libertad total- es muy difícil mantener la importancia de la trama. Y, sobre todo, la historia debería usarse a modo de recompensa y no entrometerse nunca con lo que los jugadores quieren hacer". El desarrollo de *Pandora Directive* se consiguió en 18 meses, ya que el equipo había aprendido de sus errores con *Under A Killing Moon*.

Overseer fue el siguiente, y se trataba de un remake de aquel primerizo *Mean Streets*. ¿Por qué se tomó una decisión así? "Tras *Pandora*, teníamos pensada una nueva historia llamada *Trance*. De hecho, el famoso cliffhanger al final



» [PC] La opción de examinar objetos no sólo te da puntos, sino que revela información importante.


» [PC] *Overseer* era un remake de *Mean Streets*, el primer caso de Tex Murphy previo al FMV.

» [PC] *Under A Killing Moon* tuvo una recepción crítica muy buena entre la prensa especializada de la época.

"Mean Street tenía una historia bastante mala, pero conseguimos aprovechar algunas partes en Overseer"
Aaron Conners

de *Overseer* iba a ser la secuencia de apertura de *Trance*. Sin embargo, nos ofrecieron un trato para hacer un juego para Intel, con la condición de que fuese pequeño y no llevase mucho tiempo de desarrollo. Imposible hacer *Trance* con esas condiciones, así que decidimos rescatar el primer caso de Tex Murphy, *Mean Streets*", cuenta Conners. "Volví a jugar el original y escribí un nuevo guión. No tardé tan poco como esperaba, porque la historia de *Mean Streets* era bastante mala. Pero cogimos algunos de sus elementos y sacamos algo bastante aceptable de ahí".

Overseer iba a ser un juego en DVD, pero salió también en CD. La diferencia entre las dos versiones fue simplemente de calidad gráfica. "La versión en DVD era parte del acuerdo con Intel. Al final, el trato se fue al garete y decidimos sacar el juego nosotros, con lo que tenía sentido ofrecer las dos versiones". Los controles remozados del juego fueron un problema, algo admitido por el propio Conners: "En 1998, muchos juegos se habían pasaso a una IU de 'sólo ratón', y nosotros también quisimos intentarlo. Sí, era más intuitivo, pero tenía sus inconvenientes".

La restricción de tiempo para el desarrollo hizo que mucho contenido se quedase fuera. "Quería poblar el mundo con naves voladoras, meter peatones en la Avenida Chandle, etc. Pero los FPS nos daban problemas. ¡Tanto, que en *Under Killing Moon* sólo se movía un personaje en pantalla!". Es sólo una de las dificultades técnicas que tuvo que enfrentar la serie durante años. La ambición de cada entrega de *Tex Murphy* les llevó siempre a buscar los límites de la tecnología disponible. "Nuestros mayores problemas eran los requisitos mínimos y los problemas de compatibilidad. Windows terminó igualando algo las cosas, pero en los 90 había cientos de tarjetas de sonido, de vídeo, etcétera. Que siempre fueron una fuente de problemas. ¡Y nosotros queríamos llevarlo todo más allá en una época en la que la RAM salía a 50 pavos el MB! La mayor parte de los ordenadores de la época no podían mover el juego con una tasa de frames decente".

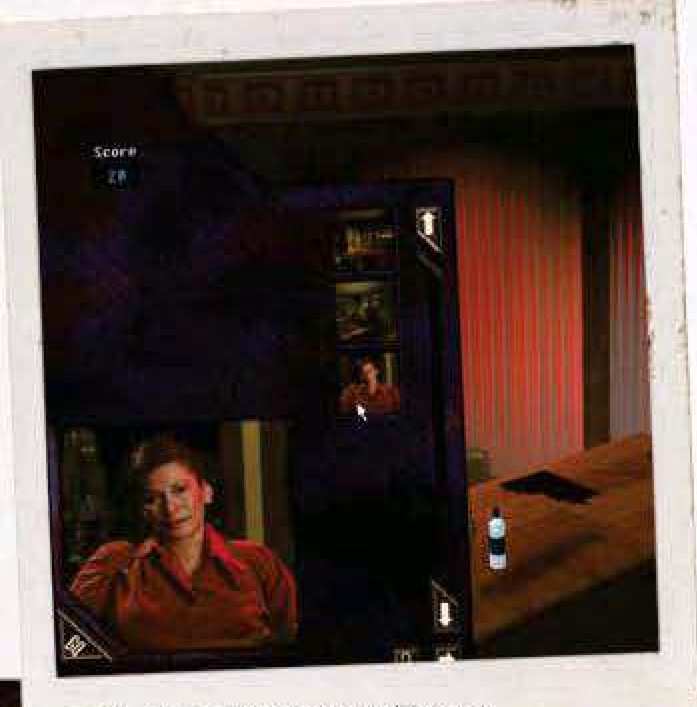
Tras *Overseer había planes para otros tres juegos pero, tristemente, nunca llegaron a buen puerto.* "*Trance* era la secuela directa de *The Pandora Directive*. En *Overseer* ya había muchas pistas de hacia dónde se encaminaba todo: Tex tenía problemas de insomnio, había una inminente exposición de Fabergé en New San Francisco, la escena final... Según pasaron los años, expandí esa historia en una trilogía: *Chance*, *Polarity* y *Trance*. ¡Cumpliría un sueño si pudiese producir y lanzar esos juegos!".

Los fans de Tex Murphy tuvieron que esperar hasta 2014 para revisitar el mundo de su detective favorito, con el lanzamiento de *Tesla Effect*, financiado a través de Kickstarter. Un juego que respetaba la tradición de sus antecesores de presentar distintos finales y ofrecer varios caminos para avanzar en la aventura.

Ahora que la tecnología es más sofisticada y los gráficos más realistas, el papel del FMV se ha desvanecido, pese a que algunos juegos todavía intentan recuperar el género. Por lo que a Tex respecta, Conners cree que el mejor sigue siendo *Pandora Directive*. "Me gustan todos, pero *Pandora* es mi favorito sin dudarlo. Creo que conseguía muy bien esa mezcla de historia y juego. Y creo que todavía hoy aguanta decentemente el paso de los años".

La serie completa está disponible, por supuesto en GOG (gog.com), una plataforma de la que Conners es fan absoluto. "Creo que es maravilloso que le den a los jugadores la oportunidad de jugar a los clásicos. Me fascina la velocidad con la que la gente olvida: muchísimos juegos actuales se basan en ideas y títulos pasados y no lo saben". ✱

» [PC] *Tesla Effect* existe gracias a Kickstarter y transcurre siete años después del final que vimos en *Overseer*.


» [PC] La interfaz de *Overseer* se modificó para seguir la moda de "sólo ratón" en boga entre las aventuras gráficas de la época.

PANTALLA FINAL



HOME ALONE

» Solo en Casa es una de las mejores películas navideñas de todos los tiempos, en parte porque representa los valores de estas fiestas: paternidad irresponsable, violencia, altercados domésticos... Con semejantes padres, un niño normal habría pedido ante un tribunal la emancipación, pero Kevin no. Es un tío duro, capaz de neutralizar a unos cacos con un puñado de Micromachines.



01

» Bienvenidos a una de las pantallas de final de juego menos curradas de la historia de GB. Aunque ese YES!! en mayúsculas tiene un cierto encanto a lo cine experimental de los 60 que nos hace acordarnos de los cines clubs.



02

» Los padres de Kevin no aparecen en escena hasta que su churumbel ha dejado K.O. a los "bandidos mojados". Encima de malos padres, son unos cobardes de tomo y lomo. Preparaos para un emotivo reencuentro familiar...



03

» La madre de Kevin le pregunta si ha ocurrido algo mientras estaban fuera. Cuando se dieron cuenta de que el niño se había quedado solo en casa, volaron hasta sus brazos. Los del seguro de vida no pagan si no hay un cadáver.



04

» El pequeño Charles Bronson no solo es valiente, sino además modesto. "No ha pasado nada que no pudiera controlar", le dice a su madre. Hablamos de un crío que con 4 años liberó un yate repleto de monjas de las garras de unos piratas filipinos. ¿Cómo llegó el crío al yate? Dejaremos esa historia para otro momento...



05

» Los "bandidos mojados", tras las rejas. Marv, el de la izquierda, adopta una pose orgullosa, como diciendo "ni los funcionarios se han atrevido a quitarme la gabardina, ¡Soy el rey de la Galería 5!". Harry no parece muy disgustado por pisar la prisión. Se come caliente, se duerme acompañado y hay strip-bingo los lunes.